teljes játék: ANNO DOMINI 1193 - történelmi stratégiai játék

ajándék 32 oldalas exkluzív végigjátszás melléklet

pc games

pc-s játékmagazin 2003-9/10

TELJES KALANDJÁTÉK
+ exkluzív végigjátszás
+ képregény

ECTS 2003 .....Európa legnagyobb játékkiállítása
Teljesítményteszt .....a legbrutálisabb játékgép
Need for Speed Underground .....padlógázzal előre
Ingyen telefonálás .....tárcsáz a számítógép
Garantált többmiliós eladás .....Lords of Everquest

fókuszban:

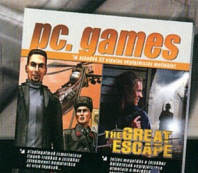
TRON 2.0
EXKLUZÍV TESZT

S.T.A.L.K.E.R.
KIDERÜLNEK A TITKOS RÉSZLETEK

REPUBLIC THE REVOLUTION
SZUPERTESZT ÉS TIPPCSOMAG

STAR WARS GALAXIES
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

GAME MEDIA
2003 szeptember 998 ft



32 OLDALAS végigjátszás melléklet

CD tartalom:

3 BONUSZ TELJES VERZIÓ
BENEATH A STEEL SKY
DARK SIGNS
KILT INVADERS

> a legjobb új JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK
> 250 HÁTTÉRKÉP a menő játékokhoz

pc. games

DVD ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÚJABB ELŐFIZETŐI AKCIÓVAL SZERETNÉNK MEGÖRVENDEZTETNI BENNETEKET!

COMMANDOS 3

Ha most előfizetsz a PC.GAMES DVD-s verziójára, akkor nem kisebb nevet mint a **COMMANDOS 3** *-at kapod megy ingyen az előfizetéshez ajándékba. A program az őszi szezon egyik nagy durranása lesz, számold csak ki, hogy milyen sokat megtakarítasz vele, ha előfizetsz a PC.GAMES-re!*

Hogy tovább fokozzuk az élvezetet az előfizetői csomagot az alábbiakkal egészítjük ki:

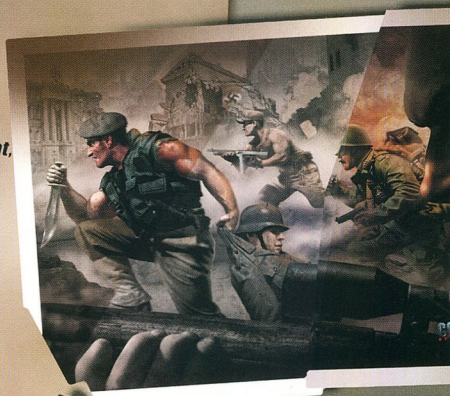
3 szuper poszter a legmenőbb játékokkal
3 régebbi DVD-s számot tartalmazó szuperpakk

és természetesen minden új DVD-s előfizetőnek jár a COMMANDOS 3 játék!!! Nincs más dolgotok, mint figyelni, jönnek a részletek:

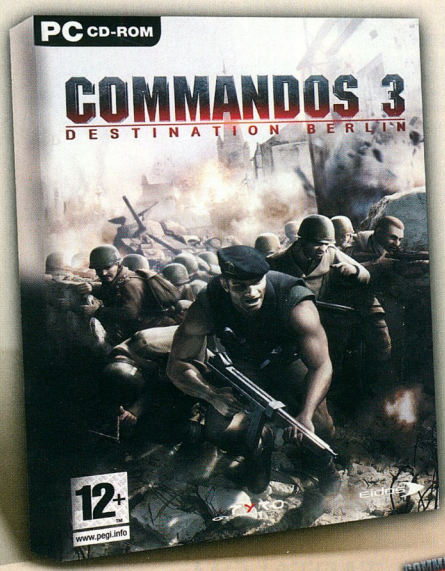
1 éves DVD-s előfizetés (12 szám) - 22.200 Ft
Egy számot így 1.850 Ft-ért kapsz meg a teljes 1.996 Ft-os ár helyett,
és persze megkapod a 10.000 Ft-ot érő COMMANDOS 3-at, hogy a poszterekről és az ajándék szuperpakkról már ne is beszéljünk.

Tehát:
Levélben érdeklődsz: 1325 Bp. Pf.: 315
Telefonon kérsz csekket: 06-1-379-7989
E-mailt dobsz: level@pc.games.hu

Ne feledd, az akció csak 2003 október 15-ig tart, ha nem akarsz lemaradni róla, akkor igyekezned kell!



COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN



Ajándékok az új DVD-s előfizetőknek:

COMMANDOS 3 szuper stratégiai játék

- remek történelmi környezet és realisztikus megvalósítás
- a klasszikus Commandos stílus ötvözése az új technikai lehetőségekkel
- Sztálingrádtól Normandiáig tartó kimagasló storyvonal
- a stratégiai játékok gyöngyszeme, hihetetlen sok újdonsággal

Ebből a kalandból nem maradhatsz ki te sem!
Légy te a legjobb!

3 db szuperposzter
A legjobb játékokokról kizárólag a PC.GAMES DVD előfizetőinek.

Szuperpakk

3 régebbi DVD-s számot küldünk ajándékba az előfizetőknek, mely tartalmazza a 2002-es év legjobb programjait, bemutatóit, végigjátszásait, egyszóval minden olyan dolgot ami kihagyhatatlan egy játékos számára.

12 db PC. GAMES
A nyeremények eltörpülnek a 12 db lap mellett, mely segítségével nyomon követheted a PC-s játékvilág eseményeit.

eidos automex MULTIMÉDIA

Sziasztok!

Itt vagyunk újra, épen és egészségesen, megúsztuk a nyári nagy táborozásokat, meleget, dugókat és mindent ami csak evvel kapcsolatos. Próbáltunk rágyúrni a mostani számra és igazán tartalmas olvasnivaló kínálni nektek. Úgy gondoljuk, hogy ez maradéktalanul sikerült is, hiszen a kötelező körök mellett sok olyan programot is leteszteltünk és szemrevételeztünk, melyek érdekelhetnek benneteket. Felesleges lenne ezeket felsorolni, hiszen itt sorakoznak alattunk a tartalomjegyzék sorai, melyből világosan kitűnnek a dolgok.

Amire viszony érdemes kitérnünk, az a DVD tartalma, soha ennyi extra dologgal és meglepetéssel nem szolgáltunk még a PC.GAMES DVD történetében. Van itt több teljes játék, halmokban állnak az extrák és persze számtalan demo és video is nyomul felétek a biteken keresztül. Kétségtelen, hogy a lezajlott ECTS kiállításnak volt nagyrészt köszönhető a dolog, de úgy éreztük felboldult az élet, elkezdődött az őszi szezon. Kétségtelen, hogy nem lehet minden program jó ami megjelenik, de most valahogy úgy érezzük, jó időszak elé néznek a játékosok.

Kezdjünk hát bele a mostani számba, jó szórakozást kívánunk hozzá!

PC.GAMES Team

6 **ECTS 2003**
Elmentünk Londonba, hogy saját szemünkkel lás suk Európa legnagyobb játék kiállítását.

PC.GAMES TARTALOM

AKCIÓ

19 | ARMED AND ANGEROUS
20 | S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST

22 | SW JEDI NIGHT: JEDI ACADEMY
25 | CONAN: THE DARK AXE
26 | TRON 2.0
28 | STARSKY & HUTCH

29 | THE GREAT ESCAPE
30 | TOMB RAIDER: ANGEL OF ARKNESS

STRATÉGIA

33 | LORDS OF EVERQUEST

34 | BATTLE MAGES
36 | KOREA: FORGOTTEN CONFLICT
38 | EMPIRE: DAWN OF THE MODERN WORLD

40 | REPUBLIC: REVOLUTIONS
44 | AMERICAN CONQUEST: FIGHT BACK
46 | WARCRAFT III: FROZEN THRONE

KALAND / RPG

49 | VOODOO ISLANDS
50 | STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DEVIDED

54 | PARADISE CRACKED
56 | GOTHIC II
58 | PIRATES OF THE CARIBBEAN

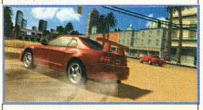
60 | RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

SZIM / SPORT

63 | WINGS OF HONOUR

64 | NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

66 | FAIR STRIKE
68 | FORD RACING EV.

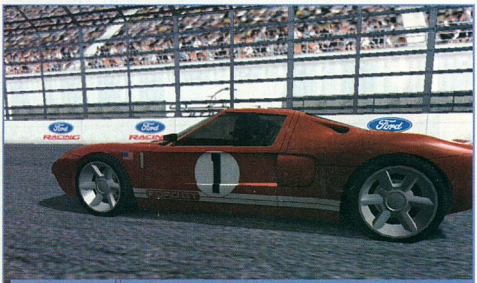


70 | MIDNIGHT CLUB 2
72 | F1 CHALLENGE 09-02

20 **S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST**
Az elkövetkezendő időszak egyik legjobban várt játékának helyszíne Csernobil, nemsokkal a katasztrófa után.

40 **REPUBLIC: REVOLUTIONS**
Az Elixir forradalmi játéka végre megérkezett, kiderül, hogy megérte-e a több évnyi várakozás.

80 **RÁDIÓHULLÁMOK SZÁRNYÁN**
Kipróbáltuk a TRENDnet vezetéknélküli hálózati eszközeit.



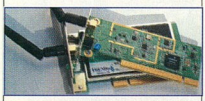
68 **FORD RACING EVOLUTION**
Egy erősen arcade beütésű játék, amiben a filmek leghíresebb modelljeivel száguldozhatunk.

2003 SZEPTEMBER

HARDWARE

74 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
75 | CHIPSET ALAPOK A MÚLT

76 | HARDWARE NEWS
78 | PIACI KÖRKÉP
80 | WI-FI: RÁDIÓHULLÁMOK SZÁRNYÁN



82 | TURBÓSEBESSÉG NYÁRON
85 | CHIPSET ALAPOK A JELEN

EGYÉB

86 | TUNING
87 | UTILS

89 | DVD TARTALOM
90 | CHEAT
92 | MEGESZ CAMP 2003
93 | SZIGET FESZTIVAL 2K3

94 | HELP
96 | LEVELEZÉS
97 | HU-MOR-ZSÁK
98 | KRÓNIKA

DVD AJÁNLÓ

Igazán kerek DVD-t sikerült varázsolnunk ebben a hónapban, ami persze a formájára és a tartalmára is vonatkozik. Legelsősorban az **Anno 1193** mellé felpakolt 3 db apróbb teljes játékot érdemes megemlíteni, no meg természetesen a **3D Developer Studio Pro**-t, mely minden fejlesztő álma lehet. Videok területén is csupa újdonsággal szolgálhatunk hiszen összeszedtük a mostanában megjelent HL2 nagy felbontású bemutatótak, melyek közül nem egyet feliratoztunk is. Az exkluzív videok sora ezzel nem ért véget, hiszen itt van többek között a **S.T.A.L.K.E.R.** és a **Ground Control 2** exkluzív anyag.

Hatalmas fun video és program gyűjtemény vár titeket a korongon, illetve a nemrégiben lezajlott retro compo győztes alkotásai közül is szemezgettünk. Igencsak durva volt a demo termés ebben a hónapban, mind a mennyiséget, mind a nagyságot tekintve. Igazából a 300-400 megás demok körül már egyre kevesebb fér el a DVD-re, lehet, hogy váltani kellene egy duplasűrű korongra? Nos, ez még távoli álom, azonban így sem kell minket féltenetek, hiszen csurig megtöltjük a rendelkezésre álló helyet minden alkalommal.

ECTS 2003

EXKLUZÍV

ECTS - Earl's Court, London, Anglia. A hardcore játékosok szíve valószínűleg nagyot dobban, ha erről a kiállításról hall. Természetesen ez nem véletlen, hiszen a rendezvény célja, hogy az őszi-téli szezon előtt bepillantást nyújtson a készülő játékokba a forgalmazóknak, fejlesztőknek, és nem utolsó sorban a sajtó képviselőinek. Az elmúlt években a nagyobb forgalmazók elmaradoztak, és a Los Angeles-ben megrendezett E3 került a középpontba. Ennek ellenére az ECTS-t évről-évre hatalmas érdeklődés kíséri, a rendezők mindent megtesznek a siker érdekében.

Ki gondolná, hogy ilyen a menny-ország bejárata...

A konkurencia egyre erősebb, idén a Németországban megrendezésre kerülő Games Convention árnyékában a második hely is megi-nogni látszott. A szervezők ezért változtattak az eddigi gyakorla-ton, idén az ECTS a 'Londoni játék hét' keretein belül, több nagy érdeklődésre számot tartó ren-dezvény mellett került megrende-zésre. A cél az volt, hogy még több látogatót és céget London-ba csalogassanak, ráadásul a ki-állítás megnyitása előtt néhány nappal bejelentették, hogy az utóbbi években távolmaradó Electronic Arts is megmutatja já-tékait. Nem tehettünk mást, elin-dultunk, hogy lássuk, hol tart a legjobban várt játékok fejleszté-se, milyen új játékvezérlőkkel lep-nek meg minket az elkövetkezen-dő időkben a hardverfejlesztők, és hogy lássuk a show legfonto-sabb szereplőit, a lányokat.

Az első napon vegyes érzelmek-kel jártuk körbe az elmúlt évek-hez képest is kisebb kiállítást. Ke-vés show elem, aránylag kevés kiállító, és a konzolok dominanci-ája tűnt fel először. Lányokat sem láttunk sehol. Egyet előre leszö-gezhetünk, a PC-s játékokkal mostohán bántak a forgalmazók, és a szervezők idén. A nagyobb forgalmazók hajlamosak voltak zárt ajtók mögött megmutatni a programokat, és szinte lehetetlen vállalkozásnak tűnt a fejlesztőket elkapni néhány kérdés erejéig. Mielőtt csalódottan tovább lapoz-nátok, hadd áruljuk el, az első pillantás csalóka volt. A harmadik nap végén megnyugodva dől-tünk hátra, szinte mindenhova si-került bejutnunk, és olyan nevek-kel játszottunk, mint például a Far Cry, vagy a Prince of Persia: Sands of Time. Rengeteg bemu-tatón részt vettünk, így láthattuk például az Eidos-nál a Comman-dos 3-at. Nagyon fontos informá-ciókat tudtunk meg a játékok fej-lesztőitől, és sikerült bejutnunk a DirectX fejlesztői csapatának ve-zetőjéhez, aki a legújabb techno-lógiákról, és a PC-s játékok jövő-jéről beszélt nekünk.

A show egyik szponzora az AMD volt, így az Intel stand kivételével mindenhol AMD processzorokkal felszerelt gépen futottak a játé-kok. Érdekesen rajzolódtak ki a cégek kapcsolatai, az AMD gé-pekben FX kártyák, az Intel gépe-iben Radeon 9800 kártyák dübö-rögtek, és rengeteg játékkal nem a forgalmazó standján, hanem az Intel, vagy az Nvidia standjain játszhattunk.

A bemutatott programok alapján új tendencia rajzolódott ki. Az FPS és RTS kategóriák uralmát a harmadik személyben játszódó, leginkább árkád jellegű akciójáté-kok próbálják megtörni. Csak né-hány név: Apocalyptica, Prince of Persia: Sands of Time, Drake, Sinbad: Legend of Seven Seas, Beyond Good and Evil. Az Ubi Soft nagy meglepetésre robban-tott, az ECTS 2003 legfontosabb hat díja közül négyet bezsebelt. A ceremónián hatalmas ováció kísérte az összes díj átadását, tényleg szimpatikus volt, hogy olyan játékok kaptak díjat, amivel játszani is lehetett.

A játékokon kívül leginkább CD és DVD gyártók termékeit, tech-nológiáit lehetett megnézni, és a programokhoz kiagyalt legújabb játékvezérlőket kipróbálni. Ezek közül is a táncolós szőnyeget kí-sérte a legnagyobb érdeklődés, talán a beszámoló elején említett lányok miatt.

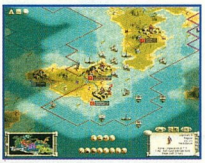
Nem is húzzuk tovább az időt, lássuk, hogy milyen játékok vár-nak ránk az elkövetkezendő hó-napokban.

ects 2003
27-29 august earls court london uk
Atari

CIVILIZATION III: CONQUEST

Kiadó: Atari ■ **Fejlesztő:** Fireaxis ■ **Megjelenik:** 2003. november

Az Atari vadiúj képekkel kedveskedett a Civilization sorozat rajongóinak. Hét új civilizáció, új egységek, technológiák, és képességek kerülnek a második kiegészítőbe. Minden civilizációnak megvannak a sajátosságai, a rá jellemző egységek, és a megfelelő környezet. Természeti katasztrófák nehezítik a dolgunkat, például vulkán kitörésre számíthatunk Pompei-nél. A fejlesztők rengeteget dolgoztak, hogy a mesterséges intelligenciát tökéletesítsék, és átdolgozták a kezelő felületet. Az egyik elsődleges feladatuk a többjátékos mód tökéletesítése volt, többek között diplomáciai konfliktusokat is megoldhatunk akár internetes, akár helyi hálózaton folytatott játékban.



DRIVER 3

Kiadó: Atari ■ **Fejlesztő:** Reflections ■ **Megjelenik:** Még nem tudni

A játékkal kapcsolatos híreket szép lassan csepegteti az Atari, az ECTS alkalmával végre megnézhettünk néhány részletet a játékból, és sikerült új képeket szereznünk. A GTA kijelölte az irányvonalat, most úgy tűnik egyre több követője akad, köztük a Driver sorozat legújabb része is. Az autókon kívül teherautót is vezethetünk, vagy akár motorok nyergébe is pattanhatunk. Ugyan a játék nagy része Miami-ban játszódik, mégsem volt az az érzésünk, hogy a játék egy az egyben Vice City koppintás lenne. Az első rész során sokan hiányolták, hogy nem lehetett az autóból kiszállni, most végre megtehetjük.

A játék során több egymástól teljesen különböző helyszínre eljutunk. A képen főhősünk Nizza utcáit járja egy Lamborghini-re nagyon hasonlító autóval.

ects 2003
27-29 august earls court london uk
Bigben

NEIGHBOURS FROM HELL II

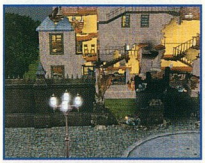
Kiadó: JoWood ■ **Fejlesztő:** JoWood ■ **Megjelenés:** 2003. szeptember vége

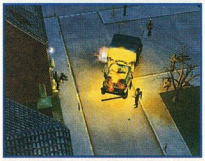
Nincs menekvés Woody elől! Készül a szomszéd-idegborzolós-tv-show játék második része. Az első mondatban szereplő állítás nem csak a játékosokra, de Woody tréfáinak legfőbb célpontjára, Mr. Szomszédra is igaz. Megpróbál elmenekülni a tengerpartra, hogy végre nyugodt perceket tölthessen családjával. Nincsen szerencséje, Woody bőrébe bújva az a feladatunk, hogy tönkretegyük a nyaralását. Az új show címe: Szabotázs. Most már több ember életét is meg kell keserítenünk, ezek közé tartozik a szomszéd satrafa felesége, a hisztis gyermeke, és a részeges pincér. A jól bevált játékmeneten, és grafikán nem változtattak, így akinek az első rész tetszett, ebben sem fog csalódni.

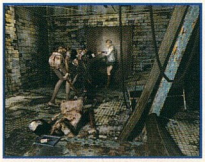
SILENT STORM

Kiadó: JoWood ■ **Fejlesztő:** Nival Interactive ■ **Megjelenés:** 2003. szeptember vége

Már nem kell sokat várnunk ennek a második világháborús körökre osztott stratégiának a megjelenéséig. A hónap során megjelent a játék orosz-, és angol nyelvű változata is, az ECTS-en pedig vadonatúj képeket zsákmányoltunk. Harminc különböző nemzetiségű harcos bőrébe bújhatunk, akiket hetvenöt autentikus fegyverrel szerelhetünk fel. Teljesen szabadon választhatjuk ki, hogy melyik küldetést akarjuk megnézni, nem kell attól tartani, hogy egy nehezebb pálya miatt elakadunk a játék felénél. Egy-egy küldetésre ötfős csapatot kell összeállítanunk, és minden küldetést többféleképpen is végigjátszhatunk. Csapatunkkal különféle szupertitkos küldetéseken kell részt vennünk, többnyire az ellenséges vonalak mögött. Teljesen 3D környezet, változatos pályák, lerombolható objektumok.







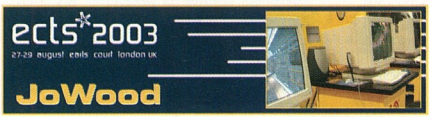
ects 2003
27-29 august earls court london uk
Konami

SILENT HILL 3

Kiadó: Konami
Fejlesztő: Konami
Megjelenés: 2003. október

Végre itt vannak az első PC képek a kedvenc horror kalandjáték sorozatunk legújabb tagjáról. A hangulat a megszokott, a karakterek, és a környezet kidolgozása az eddigieknél is részletesebb, és szebb.

A játék főszereplője egy ifjú hölgy, Heather lesz, és persze maga Silent Hill. Heather a szokásos bevásárló körútjára indul a helyi Plaza-ba, és amint elindul haza, az egész hely teljesen megváltozik. Sötét, titokzatos világba csöppen, ahol minden sarkon halálos veszély fenyegeti. A célja, hogy élve kikerüljön, és lépésről-lépésre megfejtse, mi okozhatta vajon ezt a változást. A készítők komolyan vették a portolást, és igyekeztek mindent kihozni a hardver adta lehetőségekből, állításuk szerint kifejezetten élvezték, hogy nagyobb felbontásban gondolkodhattak. A PS2 változattól eltérően bárhol elmenthetjük majd az állást, ahol a kedvünk tartja.



Spellforce: The Order of Dawn

Kiadó: Phenomic ■ **Fejlesztő:** JoWood ■ **Megjelenés:** 2003. november vége

A Spellforce leginkább olyan, mintha a Warcraft III-at keresztezném a Dungeon Siege-el. A játék a valósidejű stratégiák és az RPG-k elemeit ötvözi, megjelennek – szinte lassan már megszokott módon – a hősök, és folyamatosan fejlődnek a játék során. Hat faj közül választhatunk, akár egyszerre többet is. A fejlesztők egy új harcrendszert próbáltak meg kifejleszteni, hogy az RTS-ek egyik problémáját, a támadások lassúságát, és túlbonyolítását elkerüljék. A rendszerüket elnevezték Click'n'Fight-nak, mely a gyakorlatban úgy működik, hogy az ellenfélre kattintva megjelenik egy menü, és az ott megjelenő lehetőségek közül választhatjuk ki, hogy mit tegyünk, és ott választhatjuk ki akciónkhoz az egységeinket.

Beyond Good and Evil

Kiadó: Ubi Soft
Fejlesztő: Ubi Soft
Megjelenés: 2003. november

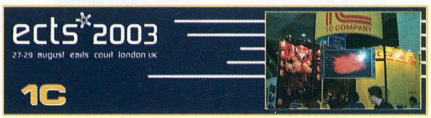
Hyllis bolygóját megtámadta egy könyörtelen földön kívüli faj. Az alpha szekció védelmi csapatainak erőfeszítései ellenére egyre kevesebb a remény. Jade az ifjú újságíró elképesztő információ birtokába jut… Az ECTS folyamán sajnos csak a konzolos verziókat lehetett kipróbálni, de sikerült képeket szerezni a PC verzióból. Érdemes megnézni őket, mert a játék rengeteg meglepetést tartalmaz az eredeti ötletektől elszokott játékosoknak. A játékmenet enyhén a Tomb Raider-rel mutat hasonlóságot, például harmadik személyű kameranézet, és akrobatikus mozgás használatában. Nagyjából itt véget is ér a felsorolás. A játék során vízi járműveket, és egyéb alkalmatosságokat is vezethetünk ebben a rendkívül egyedien megtervezett világban. A játék hangulatáért Michel Ancel, a Rayman világ megalkotója a felelős.

Söldner: Secret Wars

Kiadó: Wings Simulation ■ **Fejlesztő:** JoWood ■ **Megjelenés:** 2003. november vége

A Panzer Elite készítőinek legújabb játéka 2010-be kalauzol minket, amikor egyre több ország állít fel különlegesen kiképzett csapatokat, mert arra a következtetésre jutottak, nem feltétlenül kell hatalmas hadsereg egy-egy csata, háború megnyeréséhez. Egy ilyen csapatot kell vezetnünk a küldetések során.

Nagyon összetett diplomáciai rendszert építettek a programba, a küldetések dinamikusan épülnek fel ennek segítségével. A játékos sikerei, veszteségei kihatással vannak a további feladatokra, küldetésekre. Páncélozott járműveket, helikoptereket, és egyéb járműveket vezethetünk a játék során. A játék leginkább a többjátékos módokra van kiélezve, egyszerre 32-en csatázhatunk egy-egy pályán, különböző csapatjátékra épülő módokban.



Axle Rage

Kiadó: 1C ■ **Fejlesztő:** Akella ■ **Megjelenik:** 2004

Az 1C kiadó ügyesen a sajtóközpont bejárata előtt bérelt standot, így a kávéfogyasztásukról messze földön híres újságírók naponta többször is megcsodálhatták készülő játékaikat. Talán a legjobban várt játék ezek közül a Grand Theft Auto-ra hajazó Axle Rage. Sajnos nem tudtuk kipróbálni a játékot, de a vetített videók alapján kiderült, hangulatában és stílusában leginkább a Mad Max filmeket vették alapul. Egy elképzelt jövőbeli posztapokaliptikus világban kell egy motoros banda – a No Dice - tagjaként helytállnunk. A Vice City legjobb újítása a motorozás volt, itt is valami ehhez hasonlóra számíthatunk. A főhős második kedvenc időtöltése a bunyózás, általában puszta kézzel, esetleg a rengeteg elmozdítható tárgy segítségével. Sajnos egyelőre a Playstation2 verziót részesítik előnyben, de a fejlesztők elmondták, hogy hamarosan kiadnak egy játszható demót, hogy a PC-s tábor kíváncsiságát kielégítsék.

Vivisector

Kiadó: 1C ■ **Fejlesztő:** Action Forms ■ **Megjelenik:** 2004 első negyede

Kellemes meglepetést okozott ez a horrorba oltott FPS. Az eddigi képek alapján nem jósoltunk túl fényes jövőt neki, de a kipróbálása megváltoztatta a véleményünket. Egészen korrekt grafikus, és fizikai motort fejlesztettek a srácok. Az ellenfeleink – legalábbis az általunk kipróbált verzióban – farkasra hasonlító szörös teremtmények voltak, akik nem adták könnyen magukat. A játék története szerint Dr. Morhead egy új faj előállításán dolgozott, akik kinézetüket tekintve inkább állatokra, viselkedésüket tekintve inkább emberre hasonlítottak. Ezek a teremtmények szép lassan egész komoly közösséget alkottak, és alkotójuk ellen fordultak. Ebbe a világba csöppenünk, ahol 16 hatalmas pálya várja majd a felfedezésére indulókat. Leginkább véres akciók jellemzik, az ellenfeleink feje, vagy végtagjai egy jól irányzott lövéstől könnyen leszakadnak.

ects 2003
27-29 august earls court london uk

Nvidia - Intel

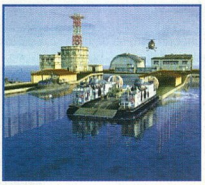
Joint Operations

Kiadó: Novalogic ■ **Fejlesztő:** Novalogic ■ **Megjelenés:** 2004. március

Az Nvidia standján egy sor készülő játék várta, hogy kipróbáljuk, elsőnek a Joint Operations előtt horgonyoztunk le. Chris Clarke, a Novalogic PR managere mesélt néhány szót a játékról. A Joint Operations alapvetően egy csapat alapú többjátékos program, a Novalogic új termékvonalának első példánya. A Battlefield-hez hasonlóan csatákban vehetünk részt, járműveket használhatunk, de mindezt Novalogic féle tálalásban, a helyszínek pedig leginkább dzsungelek, és szigetek.

A program alpha verzióját próbálgattuk, a táj, az aljnövényzet kicsit még szegényesnek tűnt. A játék egyik legnagyobb érdeme a járművek használata, a helikopterbe, különböző hajókba a társaink is beszállíthatnak, és ha van gépfegyver felszerelve, akkor azt használhatják is. Hatféle mód, és két játszható oldal közül választhatunk majd. A járművek irányítása nagyon egyszerű, hogy gyorsan belevethessük magunkat a sűrűjébe.

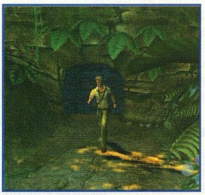
Chris Clarke



Broken Sword: The Sleeping Dragon

Kiadó: THQ ■ **Fejlesztő:** Revolution Software ■ **Megjelenés:** 2003. október

Az ECTS során alkalmunk nyílt játszani egy kicsit /gyorsan végigjátszottuk az alpha verziót!/ az egyik legjobban várt kalandjátékkal, és sajnálattal be kell ismerjük, nem okozott csalódást. Sőt... A grafika teljesen 3D, de nagyon gyorsan hozzászoktunk. A történet két szálon fut, a főszereplők, George és Nico egymástól függetlenül bajba kevernek, de a játék során útjaik megint találkoznak.

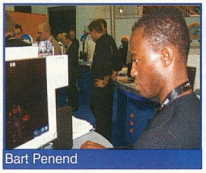


Az általunk játszott verzió elején George repülőgépe lezuhant, és egy sziklán landolt. Nico pedig egy gyilkosság fültanújává vált, miközben megpróbált információkat szerezni a sztorijához. A mellékszereplők nagyon jók, Harry, a részeges pilóta egyenesen telitalálat. Vannak ügyességi feladatok is, de ezek inkább csak időhúzásnak lettek berakva.

Apocalyptica

Kiadó: Konami ■ **Fejlesztő:** Konami ■ **Megjelenés:** 2003. október vége

Érdekes módon több játékot nem a forgalmazójánál, hanem az Intel, vagy az Nvidia standján lehetett kipróbálni, illetve a fejlesztőikkel beszélni. Az Apocalyptica kapcsán Bart Penend-et, a játék tesztelőjét sikerült elkapni néhány szó erejéig. A játék stílusát tekintve külső nézetben játszódó nyírj-ki-mindenkit-akit-látsz, természetesen teljes 3D grafikában pompázva. Bart elmondta, hogy a játékban az akción van a hangsúly, és hogy nem szabad a figyelmünknek egy pillanatra sem ellankadnia, mert akkor az ellenfelek hada rögtön végez velünk. Így is lett, amíg ezt elmondta, már el is távozott az élők soraiból. 18 egyjátékos, és számtalan többjátékos pálya lesz a játékban, és igazi érdekesség, hogy az egyjátékos küldetéseket is végigjátszhatjuk a barátainkkal, mégpedig úgy, hogy néhányan a rossz, néhányan a jó oldalon harcolhatnak. Négyféle karakter közül választhatunk, az első az apáca, aki nagyon gyorsan mozog. Második a templomos lovag, aki nagyon erős, de lomhább a többieknél. Jellemzője még, hogy hatalmas kardját két kézzel fogja, így a többiektől eltérően nem tud két kézzel harcolni. A robot nagyobb fegyvereket tud kezelni, a Szeráf pedig varázslatokat használ, és lebeg a föld felett.

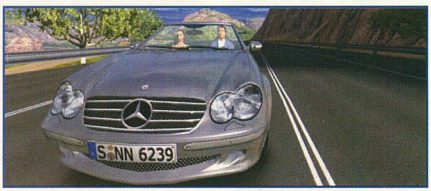


Bart Penend

World Racing

Kiadó: TDK Mediactive ■ **Fejlesztő:** Synetic ■ **Megjelenés:** 2003. szeptember vége

Sokan hiányolják, hogy nem készül manapság a Need for Speed sorozat első részéhez hasonló autós program. Ahol nem körpályákon kell versenyezni, van idő a táj szépségében gyönyörködni, úgy, hogy van forgalom is az utakon, nem kihalt pályákon kell versenyezni. A World Racing készítői is ilyesmin törhették a fejüket, mielőtt nekiláttak a fejlesztésnek. Szerencsére kompromisszum mentesen dolgozhattak, annak ellenére, hogy egy nagy gyártó – Mercedes Benz – engedélyével felhasználták annak modelljeit, mégsem kell lemondanunk a törések, horpadások okozta gyönyörűségről. Nagyon szépen kidolgozták a környezetet, gyönyörű a víz effekt, ami nagyon fontos a játékban, a rengeteg tengerparti pálya miatt. A vízben hajók suhannak, a fejünk felett repülők és helikopterek szállnak. Az egyedüli probléma, amit a játék során tapasztaltunk, hogy a legjobb sport Mercivel száguldva sem éreztük a sebességet, kicsit olyan volt, mintha csak döcögnénk. Ettől függetlenül sikerült nagyokat repülnünk, és jókorákat borulni, persze csak azért, hogy lássuk a szépen kidolgozott töréseket.



ects*2003
27-29 august earls court london uk

Vivendi

Advent Rising

Kiadó: Vivendi ■ **Fejlesztő:** Glyphx Games ■ **Megjelenés:** 2004. március

Egy legenda jár szájról-szájra a galaxisban, mely szerint egy ősi, és erős faj egy napon egyesíti majd az univerzumot. A kultúrák millióli kutatják ezt mitologikus fajt, az emberiséget. Az egyik faj, a Seeker-ek pontosan tudják, hogy az emberiség tényleg létezik, és megrettennek, hogy a legendák valóra válnak. Békésnek tűnő expedíciót indítanak, melynek célja, hogy elpusztítsák az emberiséget, mielőtt a legendák valóra válnának. A játékos Gydeon Wyeth bőrébe bújik, aki már majdnem rájött, hogy olyan erők birtokában van, melytől a Seeker-ek rettegnek. Az Advent Rising egy külső nézetben játszódó intergalaktikus akció játék. A grafikája lenyűgöző, az Unreal Warfare motor szolgáltatja. Az események hamar magával ragadják a gyanútlan játékost. Az ECTS során a Vivendi új képeket adott ki a PC verzióból.

Drake

Kiadó: Vivendi ■ **Fejlesztő:** Idol FX ■ **Megjelenés:** 2003. október vége

Johan Sjöberg

Az akció játékok szerelmeseinek itt egy újabb név. A készítők bátran vállalják, hogy játékuk semmi több, csak egy pörgős akciójáték. Johan Sjöberg az Idol FX egyik vezetője elmondta, szerettek volna egy olyan játékot készíteni, amiben a képregények világát ötvözik Matrix-os effektekkel, hogy aztán a főhős kezébe két kifogyhatatlan fegyvert adjanak. A képregényes kinézetet a XIII megoldásához hasonló 'Rimlight' textúrák használatával érték el. A Cell Shaded grafika volt az első próbálkozásuk, de a főhős teljesen fekete ruhában van, és az nem mutatott jól, így másik megoldást kerestek. Mindenképpen képregényes hatást akartak elérni, hogy a játék minél szélesebb réteget elérhessen. Bár az egész játékban halomra lőjük az ellenfeleket, de így mégsem tűnik annyira durvának és véresnek. A játékmenet hasonlít a BloodRayne-hez, két kézzel cselozhatunk egyszerre két különböző ellenfélre. Futhatunk a falon, onnan ugorhatunk, miközben lelassítjuk a mozgást, hogy gyorsan körülnézhessünk, merre vannak az ellenfeleink.

Judge Dredd Vs. Judge Death

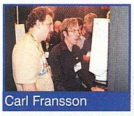
Kiadó: Vivendi ■ **Fejlesztő:** Rebellion Software ■ **Megjelenés:** 2003. október

Jason Kingsley

Már többször írtunk a játékról, de az ECTS során megkérdeztünk több újságírót, hogy melyik játék tetszett nekik leginkább, és a nagy nevek mellett sokan a Judge Dredd játékot említették meg. A Rebellion Software egyik vezetője, Jason Kingsley elmondta, hogy már a fejlesztés utolsó fázisában vannak, hatalmas a hajtás, hogy készen legyenek időre. A játék grafikája sokat változott az első képek óta, a többjátékos módokba fektetett energia szinte biztosan megtérül, mert úgy tűnt, az a játék egyik legnagyobb erőssége. Megkérdeztük Jason-t, hogy mi az, ami legkevésbé tetszik neki a játékban, és miután megígértük neki, hogy kettőnk között marad, elárulta, hogy a főellenfelekkel nem elégedett, személy szerint túl könnyűnek találta őket.

Ground Control 2: Operation Exodus

Kiadó: Vivendi ■ **Fejlesztő:** Massive Entertainment ■ **Megjelenés:** 2004 eleje


Carl Fransson

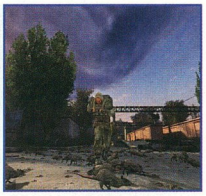
A Ground Control 2 nagy kedvencünk, nem véletlen, hogy minden kiállításon ez az első játék, amit megnézünk, hogy lássuk, éppen hol tart a fejlesztés. Egészen kedves kis csapatot sikerült összegyűjtenünk, Christina Geijer PR manager, Scott Wood Product manager, és Carl Fransson Project manager mesélt nekünk a programról. Körülbelül 50-60%-ban van kész a játék jelen pillanatban, de még mindig tesznek bele új dolgokat, amit folyamatosan tesztelni kell. A legfontosabb újítás, hogy a Dropship-et – azt az hajót, ami az egységeinket és a járműveinket szállítja a csatatérre – most már csatában is bevethetjük, a támadás egyik legfontosabb eszközévé tehetjük. A Dropship-nak külön pontokat lehet gyűjteni, amivel a hajó különböző tulajdonságait – például páncélzat, fegyverek, szenzorok – fejlesztheti. Ha éppen nem használjuk, akkor automatikusan visszarepül a bázisra, amíg újra szükségünk nem lesz rá. Üzemanyaggal is fel kell töltsük, hogy az ne egy csata kellős közepén fogyjon ki. A játék grafikája megint szebb lett egy picit, pedig azt hittük, hogy az már nem fokozható tovább. Ötféle pálya lesz a végleges játékban, ahol az időjárás is beleszól majd a küldetés végső alakulásába.

ects*2003
27-29 august earls court london uk

THQ

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

Kiadó: THQ ■ **Fejlesztő:** GSC ■ **Megjelenés:** 2004. május



Az újságban tovább lapozva egész komoly S.T.A.L.K.E.R. bemutatót olvashattok, az ECTS során egy rolling demot láttunk a THQ és az Nvidia standon, és az ott látottakat szeretnénk néhány szóban elmondani. Érdekes módon nagy minőségi különbség volt a két standon látottak között, pedig ugyanaz a demó futott, ugyanolyan konfiguráción, és mindkét helyen márkás LCD monitorokon. Egyelőre még nem jöttünk rá, mi okozhatta a különbséget. A demóban hatalmas területet járt be a kamera. A grafika részletessége még mindig lélegzetelállító, egyetlen hibát láttam – amit a Half-Life 2 bemutatója közben is észrevettem – eléggé zavaró, hogy folyamatosan nyomon lehet követni, ahogyan kirakja a növényzetet a grafikus motor, miközben a kamera előre halad. Egy vonatállomást jártunk először körbe, utána a kamera tovább ment, házak között haladt el, majd néhány házat belülről is megtekintettünk. Aztán ki a – rettenetesen piszkos – ablakon, és megnéztünk néhány tisztást az erdőben, ahol egy Lada Niva és egy helikopter parkolt. Az ellenfelek közül néhány maszkos katonát, és a törpe szemgillesztő szörnyet láttuk, de ebben a demóban nem mozdultak meg, csak vártak egy helyben. Az aláfestő zene megadta az alaphangulatot. Jaj de messze van még az a jövő május!

ects*2003
27-29 august earls court london uk

Eidos

Commandos 3: Destination Berlin

Kiadó: Eidos ■ **Fejlesztő:** Pyro Studios ■ **Megjelenés:** 2003. szeptember 26.

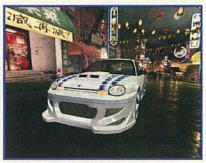
Itt a nyakunkon a Commandos 3 megjelenése, éppen itt volt az ideje, hogy végre megnézzük magunknak. Szerencsére sikerült bejutnunk az Eidos zártkörű bemutatójára, ahol nagyon részletesen bemutatták a játékot. A grafika sokat fejlődött, az utolsó videók és képek elég nagy csalódást jelentettek, de most újra megmutatták a fiúk, hogy mitől döglik a légy. A játék elején két oktató küldetésen vehetünk részt, az első teljesen alapfokú, lépésről-lépésre bemutatja, hogyan kell ajtókon bemenni, hogyan kell az ellenségeket késsel ártalmatlanná tenni, és ehhez hasonló nagyon hasznos, de a Commandos sorozatot ismerőknek roppant felesleges dolgokat. A készítők így akarják elérni, hogy mindenki minél hamarabb belejöjjön a játék kezelésébe, hogy utána már ne kelljen külön figyelni rá. A második oktató küldetés már sokkal izgalmasabb, a londoni német követségről kell kiszabadítanunk valakit, így a gyakorlatban, de egy könnyebb küldetésben ki tudjuk próbálni a frissen szerzett tudásunkat. A küldetések amúgy is csak fokozatosan nehezednek, de a készítők megígérték, hogy lesz egy-két Commandos-hoz illő igazi rázós küldetés is. 3 kampány van /Sztálingrád, Kelet Európa, Normandia/, mindegyikben 4-4 küldetéssel. A történet – olyan is van – szépen halad küldetésről küldetésre, de ha megakadunk valamelyik kampányban, el tudjuk kezdeni a következőt, így nem gond, ha valahol megakadunk, tudunk játszani másik küldetéssel, aztán majd ha újra úgy hozza kedvünk, folytathatjuk ott, ahol abbahagytuk. Sztálingrádban esik a hó, az egyik európai pályán az eső szemerkél, kapunk minden időjárásból egy kis bemutatót. Vannak pályák, amiket hosszú órákig lehet játszani, vagy ameddig csak akarjuk, de vannak pályák, amikor időre kell megoldanunk egy problémát. Új ellenséges egységek jelennek meg, a német ejtőernyősök, akik nagyon kemény ellenfeleink lesznek.

ects*2003
27-29 august earls court london uk

Electronic Arts

Need for Speed: Underground

Kiadó: Electronic Arts ■ **Fejlesztő:** Black Box Games ■ **Megjelenés:** 2003. november vége



A S.T.A.L.K.E.R.-hez hasonlóan a legújabb NFS játékról is találtok bemutatót a lapban, de az ECTS-en – ugyan csak PS2-n – ki tudtuk próbálni a programot. Akik a sorozat első részeinek stílusát várják, talán csalódni fognak. Akik egy szép, pörgős játékmenetű programot várnak, azoknak minden adott lesz a jó szórakozáshoz. A játék az éjszakai illegális autóversenyek világába kalauzol minket, rövidebb gyorsulási versenyek, és hosszabb utcai versenyek várnak a játékosra. A megvalósítás lenyűgöző, az autók gyönyörűek, a betonon csillog a lámpák fénye, és a játék adja az eddigi legjobb sebességélményt.

ects*2003
27-29 august earls court london uk

Atari

Greyhawk: Temple of Elemental Evil

Kiadó: Atari ■ **Fejlesztő:** Troika ■ **Megjelenés:** 2003. október

A D&D harmadik szabályrendszerén alapuló játék bejelentése óta rengeteg RPG rajongó szívét dobogtatta meg. Az Atari standjánál ki lehetett próbálni a játékot, az igazat megvallva két játék volt, ahova nem kellett sorban állni, és a Grayhawk volt ebből az egyik. Ez nem véletlen, a pörgős akciókhoz szokott játékosok nehezen barátkoznak meg a kalandjátékokkal, főleg a körökre osztott harcrendszerekkel. Természetesen az igazi kalandjátékosok teljesen más kihívást keresnek, és a Grayhawk leginkább nekik kedvez. A megvalósítás nem hagy kívánnivalót maga után, szép a különböző létsíkok megjelenítése, de nem a grafika miatt fogják szeretni a rajongói. Kidolgozott harcrendszer, rengeteg NPC, nagy bejárható területek, és egyszerű kezelőfelület jellemzi a játékot.

A kalandjátékokban már megszokhattuk, hogy a karakterünk egyszerű felszereléssel, páncélzat, és fegyver nélkül vág bele. A Grayhawk ennél is tovább ment, a karaktereink pucéran kezdik a kalandozást. Mindenki döntse el maga, hogy ez menynyire jó ötlet, mi mindenesetre kicsit furcsának találtuk.

Horizons: Empire of Istaria

Kiadó: Atari ■ **Fejlesztő:** Artifact Entertainment ■ **Megjelenés:** 2003. október vége

Az Online RPG-k jó üzletnek bizonyultak az elmúlt egy-két év során. Nálunk még kevesen játszanak hasonló játékokkal, de a világ többi részén százezrek csatlakoznak egy-egy világhoz, hogy a frissen szerzett barátaikkal vadászni, kalandozni induljanak. Jelen pillanatban körülbelül megszámlálhatatlan MMOPRG készül, ezek közül az egyik a Horizons. A játék Istaria fantasy világába kalauzol minket, ahol emberek, félszerzetek, sárkányok élnek, és ahol rengeteg város, kastély és erődítmény található.

A karakterünknek számtalan hivatás közül választhatunk megfelelőt, lehet bányász, telepes, felfedező, harcos, vagy akár varázsló is. A legújabb képeket megvizsgálva elmondhatjuk, gyönyörű világ várja a felfedezésre indulókat. A készítők egy dinamikus küldetés rendszert dolgoztak ki, ami figyeli a cselekedeteinket, a küldetéseink sikerét, kimenetelét, és ezek alapján kapunk küldetéseket, vagy éppen ezek alapján ítélnek meg minket. Érdekes újítás még a repülő karakterek alkalmazása, tehát akár sárkányként is bejárhatjuk Istaria világát!

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Kiadó: Atari ■ **Fejlesztő:** Bioware ■ **Megjelenés:** 2003. november vége

Még mondja valaki, hogy a kalandjátékoknak befellegzett! Az Atari harmadik játéka a méltán népszerű Neverwinter Nights második kiegészítője. A sorozat szintén a Dungeons & Dragons világára épül, megvalósítását tekintve csakis a legjobbakkal említhetjük egy lapon. A kiegészítő minimum húsz óra egyjátékos élvezetet garantál, főleg a magasabb szintű karakterekkel érdemes nekivágni. A kiegészítőt végigjátszva akár negyvenedik szintűvé is válhatunk! A helyszín Waterdeep, és Underdark baljós városa. A játékban Epic szintek is vannak beépítve, de ezeket csak minimum huszadik szintű karakterekkel nézhetjük meg. A kiegészítő új karakterosztályokat, új tulajdonságokat, és új fegyvereket is tartalmaz. Az ellenfeleink is gyarapodtak, és már csak hab a tortán a tizenhét vadonatúj Jeremy Soule kompozíció.

ECTS LEGJOBBJAI:

Az olvasók és szerkesztők szavazatai alapján:
Év játéka Anglia (Gamer.tv) – Pro Evolution Soccer 2, Konami
Év játéka Francia (JDLI) – Battlefield 1942, EA
Év játéka Németország (Gamigo.de) – Splinter Cell, Ubi Soft
Év játéka Olaszország (Game Live) – GTA: Vice City, Rockstar
Év játéka Skandinávia (Manual) – Battlefield 1942, EA

Szerkesztők szavazatai alapján:
A PC Gamer legjobb fejlesztői díja – Creative Assembly
The Edge díj – Viewtiful Joe, Capcom
The Loaded díj – GTA: Vice City, Rockstar
The Times díj /a legfurcsább fejlesztés/ – Sony EyeToy

A www.ects.com szavazása alapján:
Az év konzolja – Xbox
Az év kiadója – Nintendo
Az év PC hardvere – ATI Radeon 9800 Pro

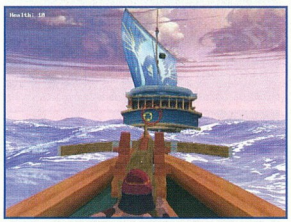
A Show legjobbjai:
Legjobb PC-s játék – Far Cry, Ubi Soft
Legjobb konzol játék – XIII, Ubi Soft
Legjobb handheld játék – Advance Wars 2: Black Hole Rising, Nintendo
Legjobb online játék – Everquest II, Ubi Soft
Legjobb játék – XIII, Ubi Soft

És egy új díj:
The London Games Week díja – Half-Life 2, Vivendi

Sinbad: Legend of the Seven Seas

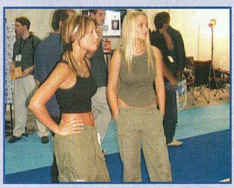
Kiadó: Atari ■ **Fejlesztő:** Atari ■ **Megjelenés:** 2003. október vége

A nagy nyári blockbuster verseny egyik vesztese a Sinbad rajzfilm volt, amíg a Disney animációs film, a Finding Nemo már 300 millió dollár felett jár, a Sinbad jó, ha az előállítási költségeket visszahozza. Pedig a készítők mindent megtettek a siker érdekében, a főszereplők hangját például Brad Pitt és Cathrine Zeta-Jones adta. A sikertelenség ellenére – vagy éppen amiatt – az Atari elkészítette a Sinbad játék változatát. Az Atari standján mind a konzolos, mind a PC verzió kipróbálható volt. A rajzfilm átiratoknál bevett külsőnézetes ugrálós-kaszabolós stílust alkalmazták. Leginkább csontvázakat kell kaszabolnunk, de hajóra szállva tengeri ütközetekben is részt vehetünk.



A konzolos változat elkészítésére több erőt fordítottak, amíg az már szinte teljesen kész volt, a PC változat alpha körüli állapotnál tart. Ebben az állapotában nem volt túl meggyőző, a grafika még teljesen kidolgozatlan volt, az irányításról nem is beszélve. Tízpercnyi játék alatt sem jöttünk rá, hogyan kell előre ugrani. Maguk a mozdulatok is kidolgozatlanok, esetlenek voltak. Ha a játék eléri a konzolos szintet, akkor a platform játékok rajongóinak okozhat kellemes perceket, a hatalmas főellenfelek például nagyon jól néznek ki.

A CSAJOK



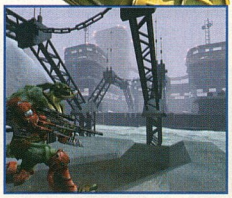
Unreal Tournament 2004

Kiadó: Atari ■ **Fejlesztő:** Digital Extremes ■ **Megjelenés:** 2003. november vége

A csapat alapú FPS játékok egyik királya az Unreal Tournament. Az Atari ezt kihasználva évente megjelenő sorozatot csinált belőle. A standjukon Mark Rein a játék egyik fejlesztője tartott bemutatót. A játékmenet maradt az Unreal Tournament 2003-ban megszokott, de a fejlesztő elmondta, igazi Unreal rajongóként álltak a témához, szerettek volna minél több olyan apróságot becsempészni az új részbe, amitől az egész még jobban illeszkedik az Unreal világába. Igyekeztek minden bevált megoldást megtartani, nem akartak csak azért megváltoztatni dolgokat, hogy a marketing szövegben elmondhassák, mennyi újdonság került a játékba. Másfél éve fejlesztik a programot, a fő szempont az volt, hogy a legfrissebb technológiák bekerüljenek, és hogy egy rendkívül élvezetes játékot készítsenek.

Mark Rein

Ennek érdekében elindítottak egy 1.000.000 dolláros mod versenyt, amire csak az első lépcsőben több mint négyszáz pályamunka érkezett, Mark szerint a legtöbb ráadásul elképesztően jó lett. Az új részben benne vannak a régi pályák is, és több új pálya van, mint amennyi az előző részben volt összesen.
A vezethető járművek mellett új módok is bekerültek. Ezek közül Mark az Unslot módot mutatta meg, aminek a lényege, hogy el kell foglalnunk a másik csapat területeit, és el kell pusztítani a bázisukon található Power Core-t. Ez a mód elég hosszú összecsapásokat tud garantálni, hiszen az elfoglalt területeket bármikor visszsa lehet szerezni. A botok még jobbak lettek, Steve Paul készítette őket, aki Mark szerint verhetetlen a botok programozásában. Rendkívül jól vezetik a csapataikat, és minden extra mozgást használnak, ha éppen a szükség úgy hozza. Az új fegyverek közül megmutatta a Sticky Granade-t, ami egy tapadós gránát, ebből bármilyen objektumra, járműre, vagy az ellenfelünkre dobhatunk egyet-kettőt ajándékba.



ects*2003
27-29 august earls court london uk

Ubi Soft

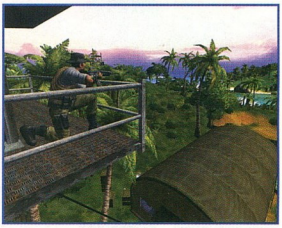
Far Cry

Kiadó: Ubi Soft ■ **Fejlesztő:** Crytec Studios ■ **Megjelenés:** 2003. november vége

Cerat és Faruk Yerli

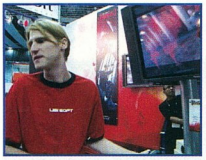
Az ECTS legjobb PC játéka címet nyerte el a Far Cry, és nem véletlenül. Beszélgettünk a Crytec két vezetőjével, Cevat és Faruk Yerli-vel, akik megmutatták, hogy miért válunk majd rabjává a játékuknak. Igazuk lett, előbb-utóbb mindig visszakeveredtünk az Ubi Soft standjára, hogy 'csak még egy kicsit' játsszunk vele. 2001-ben kezdték el fejleszteni, 45 ember dolgozik jelenleg a játékon. Elmondták, hogy eredetileg egy techdemót készítettek, de csak azért, hogy kiadót találjanak a grafikus motorjukra épülő játékhoz.

A grafikáról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, óriási távolságokra látunk el a játékban, egy magaslatra, esetleg hegy tetejére érve gyönyörködhetünk az erdőkkel borított hegyekben, a hullámzó tengerben. Az eddigi legszebb vízeffekt lapul a játék motorjában. Használhatunk járműveket, például dzsipet, vagy sárkányrepülőt, amire szükségünk is lesz, mert hatalmas területeket járhatunk be. A járművekre vigyázni kell, az ütközésektől, borulástól sérülnek, és akár fel is robbanhatnak.
A dzsungel közepén, óránayira mindentől ez bosszantó lehet.
A terület 12 pályára lesz felosztva, 22 féle fegyvert használhatunk majd. Minden pályát végigjátszhatunk számtalan útvonalon, és stílusban, lopakodhatunk is, de akár Rambo módjára kiirthatunk minden ellenséget. A fa épületek falán, és az ajtókon át tudunk lőni, minden ínyencséget, ami eddig hiányzott az FPS-ekből, azt bepakolták a játékba. A hangokra is nagy hangsúlyt fektettek, másképp szólnak a fegyverhangok a szabadban, és másképp a barlangokban. A készítők elmondták, hogy szerintük a technológia csak egy a jó játék szempontjaiból, de a játékmenet annál sokkal fontosabb. Ez nagyon szimpatikus gondolat, főleg úgy, hogy övék volt az egyik legszebben kivitelezett játék a kiállításon.

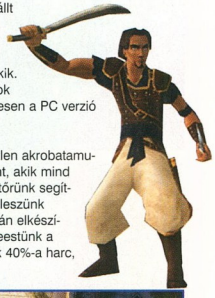


Prince of Persia: Sands of Time

Kiadó: Ubi Soft ■ **Fejlesztő:** Ubi Soft ■ **Megjelenés:** 2003. november vége



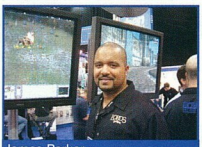
Ahogy már írtuk, új szelek fújnak a játékok világában, szinte minden fejlesztő előállt egy külső nézetben játszódó akciójátékkal, ki komolyabbal, ki viccesebbel. Mégsem volt nehéz a döntés, mikor ki kellett választani közülük a legjobbat. A Prince of Persia sorozat készítői szeretnék elfeledtetni a játékosokkal az előző részt, az első 3D próbálkozást, mintha azt sosem adták volna ki. Sikerülni fog nekik. Sajnos csak a PS2 verzióval tudtunk játszani a kiállításon, de az Ubi Soft-os lányok elmondták, a játékélményt tekintve minden verzió ugyanolyan lesz, de természetesen a PC verzió lesz a legszebb.



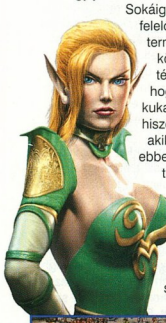
A játékélmény egy szóval: lenyűgöző. Pörgős akciók, főhősünk, a Herceg hihetetlen akrobatamutatványokra képes, falakon fut, szaltózik, mindez sosem látott kamerakezeléssel párosul. Két kézzel apríthatja az ellent, akik mind élőhalottak – kivéve 2 embert a Hercegen kívül - és a megölésük után rögtön elporladnak. Mielőtt ez megtörténne, a törünk segítségével összegyűjthetünk valamennyit az idő homokjából. Ha elegendő mennyiséggel rendelkezünk, akkor képesek leszünk megállítani az időt, lelassítani, gyorsan előre, vagy visszamenni az időben. Vannak a klasszikus Prince of Persia alapján elkészített pályák, sokan biztosan emlékeznek, mennyire pokoli érzés volt, amikor egy pálya vége felé egy rossz ugrással beestünk a tüskék-kardok közé. Most ugyanilyen helyzetben visszafordíthatjuk az időt, és újra megpróbálhatjuk az ugrást. A játék 40%-a harc, 60%-a ügyességi. Kihagyhatatlan.

Lords of Everquest

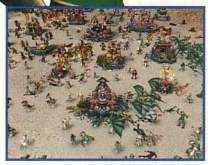
Kiadó: Ubi Soft ■ **Fejlesztő:** Rapid Eye Entertainment ■ **Megjelenés:** 2003. november


James Parker

Továbblapozva találhattok egy részletes bemutatót a játékról, de az Ubi Soft standján beszéltünk James Parker-rel a Sony Online munkatársával, aki megmutatta a játékot, és szolgált némi extra információval.
Az Everquest világának történelmében folyamatosan szóba kerül, hogy 10.000 éve hatalmas harcok dúltak a Lordok között. A készítők szerettek volna egy játékot készíteni, ami ezekről az időkről, harcokról szól.



Sokáig gondolkodtak, hogy milyen stílus lenne a megfelelőbb, végül a valósidejű stratégiát választották, természetesen némi RPG beütéssel. 3 kampány közül választhatunk, mindegyikben 20-24 küldetést kell teljesíteni. Megkérdeztük, mit szól hozzá, hogy mindenki a Warcraft III-hoz hasonlítja a játékukat. Azt mondta, valóban van némi hasonlóság, hiszen ez is egy RTS, és ebben is vannak hősök, akiket itt lordoknak hívnak. A fő különbség, hogy ebben a játékban minden egység fejlődik, és ez tényleg kihatással van a tulajdonságaikra. Változnak a napszakok, és az időjárási viszonyok, és az egységek kezelése az összes eddigi stratégiánál egyszerűbb, és szimpatikusabb. Többjátékos módban 12 játékos játszhat majd egymás ellen, a Sony szerverein, ahol bajnokságokat, és egyéb hasonló megmozdulásokat szerveznek majd.



Uru: Ages Beyond Myst

Kiadó: Ubi Soft ■ **Fejlesztő:** Cyan Worlds ■ **Megjelenés:** 2003. november

A Myst sorozat legújabb része rengeteg újdonsággal szolgál, a készítők megpróbálták az előző részek bosszantó hibáit kijavítani, és változtatni a játékmeneten, hogy azokat is meghódítsák, akik az előző részeket nem szerették.

A grafika teljesen 3D, a főhőst külső nézetből látjuk, de válthatunk első személyű nézetre is. A kamerakezelés kiváló. A játékban hét különböző korba kell utaznunk, ezek teljesen különböznek egymástól mind kinézetükben, mind a feladványok tekintetében. Sokszor megesik egy kalandjátékban, hogy egy fontos ábrát, térképet, vagy hasonló találunk. Ilyenkor vagy lerajzoljuk magunknak, vagy abban bízunk, hogy majd emlékezni fogunk, amikor szükség lesz rá. A készítők gondoltak erre, beraktak egy új opciót, minden fontos információt el tudunk menteni magunknak az egész játék folyamán. Az online kalandokért, pályaletöltésekért az első időszakban nem kell fizetni, de később havidíjat szednek majd. 35 feladvány lesz a játékban, nem kell sorrendet tartanunk, ha elakadunk, akkor folytathatjuk egy másik feladvány megoldásával.

Everquest II

Kiadó: Ubi Soft ■ **Fejlesztő:** Verant Interactive ■ **Megjelenés:** 2004. január vége

William Trost

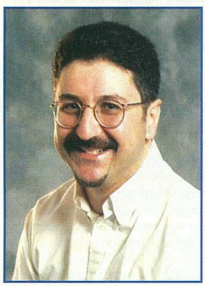
Az egyik legsikeresebb online RPG folytatását is kipróbálhattuk az Ubi Soft standján, ahol William Trost vezető tervező mutatta be a játékot, aki az első rész elkészítésében is részt vett, és így már nyolc éve dolgozik az Everquest programokon. Igazi megszállott, mind a mai napig játszik az elsővel, bár, mint mondta, a második rész fejlesztésének elkezdése óta kicsit kevesebb ideje marad a kalandozásra. A folytatás 500 évvel az első rész utáni időkbe kalauzolja a játékost.

A program alpha verzióját láttuk, a központi szerver – ami San Diego-ban van – néha leállt, és a grafika még eléggé lassú volt. Ettől függetlenül nagyon biztató volt, amit láttunk, a grafika a végső változatban verni fogja az összes mostani MMORPG-t. Természetesen nem csak a grafika változik, rengeteg újítás, javítás várható a játékmenetben. Az NPC-k sokkal interaktívabbak lesznek, ha találkozunk egyel, és beszélünk vele, legközelebb megismer, és a nevünkön szólít. Ha valamelyik ad egy küldetést, és azt megcsináljuk, elterjedhet a híre a városban, és látni fogjuk, ahogy az NPC-k rólunk beszélnek. Megvan az árnyoldala is ennek, ha tolvaj küldetést vállalunk, vagy egyéb gonosztettet követünk el, ugyanúgy elterjed a híre, és ellenségeket szerzünk magunknak. Csak akkor vásárolhatunk házat a városban, ha ott ismertséget, hírnevet szereztünk. A házunk belsejét teljesen átalakíthatjuk, tapétákat tehetünk a falakra, bútorokat helyezhetünk el. A folytatás kiadása után a két rész egymás mellett párhuzamosan megy tovább, és lesz némi kapcsolat a két játék között, például a játékosok beszélhetnek egymással, függetlenül, hogy melyikkel játszanak.

ects 2003
27-29 august earls court london uk

EXKLUZÍV

Microsoft interjú



Az ECTS alkalmával bebocsátást nyertünk az erődszerűen védett Microsoft standra, hogy Lester Dean-nel, a DirectX fejlesztői csoportjának vezetőjével beszélhessünk. Ő a DirectX-ről, és a minket leginkább érdeklő kérdésről, a PC-s játékok jövőjéről mesélt nekünk.

Mesélj a DirectX múltjáról, jelenéről, és jövőjéről, illetve a játékiparban várható változásokról.

A DirectX fejlesztését nyolc-kilenc évvel ezelőtt kezdtük el, azért hogy a játékfejlesztőknek ne kelljen különféle megoldásokon törniük a fejüket, ne kelljen mindenkinek saját grafikus programozó felületet tervezni. Kitaláltuk, hogy készítünk egy könnyen használható alkalmazásfejlesztő felület gyűjteményt, ami egy standard felületet ad az összes játékfejlesztőnek. A fejlesztése során nagyon szorosan együttműködtünk a játékfejlesztőkkel, és a videokártya gyártókkal. Az évek során a DirectX folyamatosan fejlődött, és most a 9-es verzióhoz érve elmondhatjuk, hogy olyan felületet készítettünk, aminek segítségével már valóban elképesztő játékokat lehet készíteni.

A 9-es verziót tavaly novemberben adtuk ki, és elég furcsa helyzetbe kerültünk, hiszen a technológia adott volt, de nem volt egy játék sem, ami azt kihasználta volna. Azt mondtuk mindenkinek, higgyék el, hogy hihetetlen lehetőségek rejlenek a legújabb DirectX-ben, érdemes váltani.

Itt vagyunk most nyolc hónappal később, a nyakunkon van a Half-Life 2, és még rengeteg más játék megjelenése, melyek mind a DirectX technológiára épülnek. Most már beteljesültek az ígéreteink, a jóslataink, megjöttek a beígért játékok, és elmondhatatlanul jó érzés, hogy az általunk életre keltett technológia végre révbe ért.

Most, hogy a Microsoft saját konzolára, az X-Box-ra egyre több játék készül, mennyire foglalkoznak a PC-s játékokkal? Az elkövetkezendő operációs rendszerek tervezésekor gondolnak a játékosokra?

Ez egy nagyon fontos kérdés, hiszen mi magunk is érezzük, hogy az elmúlt időszakban úgy tűnhetett, hogy a Microsoft már nem törődik a Windows-ra írt játékokkal és a játékosokkal. A válaszom: a Microsoft jelen pillanatban jobban törődik a Windows játékokkal, és a játékosokkal, mint valaha is ezelőtt. Nemsokára új kampányt indítunk, ami a Windows XP-t, mint az elérhető legjobb játékfelületet fogja bemutatni. A Microsoft legfelsőbb körei is támogatják ezt az irányvonalat. Az elmúlt két évben a legtöbb időnket az X-Box-ra fordítottuk, hiszen ebben az időben mutattuk be, és rengeteg erőfeszítést tettünk, hogy minél sikeresebb legyen. Most már teljes erővel a Windows játékokra koncentrálunk, hiszen tudjuk, hogy egy nagyon fontos terület.

A következő operációs rendszerünk a Longhorn, aminek a fejlesztésénél a legfontosabb szempont, hogy még az eddigieknél is jobb játék platform legyen. A játékfejlesztők és kiadók összes visszajelzését nagyon komolyan vesszük. A Longhorn esetében annyira könnyű lesz egy játékot elindítani, mintha egy konzolt használnánk.

Terveztek még egy javított, fejlesztett DirectX-et kiadni a következő verzió előtt? Gondolok itt a 9.0b változatra.

Nem, nem tervezünk semmi változtatást a következő nagy verzióváltásig.

Ez a következő változat milyen nevet visel majd, és mikor jelenik meg?

Egyenes ági folytatása lesz az eddigi fejlesztéseinknek, tehát jelen pillanatban még mi is DirectX 10-ként gondolunk rá, de az új elnevezési szabályainknak megfelelően más nevet kap majd, amit egyelőre még nem árulhatok el.

A DirectX 10 a Longhorn megjelenésekor lesz elérhető, ez körülbelül 2005 harmadik negyedévét jelenti. De nem kell megijedni, hogy addig nem jelennek meg új technológiák a játékokban. Mi a DirectX 9 tervezésekor pontosan tudtuk, hogy a következő verzió csak 2-3 év múlva jelenik meg, ezért annyi új dolgot belepakoltunk, hogy a játékfejlesztők ezeknek még nagyjából csak a felét használják. A nagy videokártya gyártók – Nvidia, Ati, és a többiek – következő termékeivel a DirectX 9 automatikusan együttműködik majd.

A játékfejlesztők szeretnek a fotórealizmusról beszélni, amikor a közeljövő programjairól kérdezik őket. Te mit gondolsz erről?

Vannak olyan találgatások, hogy milyen színmélységet, felbontást kell ahhoz elérni, hogy a valóságot, például egy élő személy kinézetét vissza tudjuk adni számítógépes grafikával. Ehhez még nagyon sokat kell fejlődnünk, megpróbálunk egy olyan szintre eljutni, ahol a szimuláció még nem tökéletes, de már csak nehezen vehető észre a különbség a valódi kép, és a komputer által generált kép között.

A mai játékokban már felelhetők ennek a törekvésnek a nyomai, néhány játékot meglátva önkéntelenül is azt mondod, ez majdnem olyan, mint a valóságban. Most még kevés játéknál van ez, de a következő néhány évben, a grafika, és a DirectX fejlődésével ez egyre gyakoribb lesz. A mai játékok olyan szintre jutottak, ahol két-három éve az előre renderelt jelenetek voltak. Akkor sokan úgy gondolták, hogy ezt sosem lehet valós időben létrehozni, és tessék, eltelt két év és itt vannak.

Ha jól tudom, akkor részt vettél játékok fejlesztésében is. Milyen érzés volt olyan legendás programokon dolgozni, mint például a Flight Simulator?

Nagyon nagy megtiszteltetés volt, hiszen amikor elkezdtem a Flight Simulator-on dolgozni, már az egyik legsikeresebb repülő szimulátor volt. Rengeteg érdekes embert ismertem meg, akik mindent tudtak a repülésről, a repülőgépekről, és ez nekem a repülés szerelmesének nagyon nagy dolog volt. Főleg, hogy a program fejlesztése közben megtanulhattam a repülőgép vezetést. Ráadásul a legsikeresebb részen, a Flight Simulator 1998-on dolgoztam, ami külön öröm.

A Midtown Madness fejlesztésében is részt vettem, de aztán rájöttem, hogy leginkább azt szeretném, ha segíteni tudnám a többi játékfejlesztő munkáját, ezért döntöttem úgy, hogy részt veszek a DirectX fejlesztésében. Így nagyon szerencsés helyzetben vagyok, hiszen láttam mindkét oldalt. Ez nagy előny, és ezt igyekszem kamatoztatni.

Köszönöm az interjút.

Uniq

MEGJELENT A T3 LEGÚJABB SZÁMA

INGYENES MELLÉKLET – TRÜKKÖK A DIGITÁLIS FOTÓZÁSHOZ

- SPOT-ÓRÁK
- BLUETOOTH-HEADSETEK
- HIGH TECH LAKBERENDEZÉS
- KÜLTÉRI HANGSZÓRÓK
- DIGITÁLIS FOTÓPÁLYÁZAT
- TÚLÉLŐ FELSZERELÉSEK
- FILMKÉSZÍTÉS
- PLAYSTATION 3

DVD MELLÉKLET: **ILYEN A BOKSZ**

INFO: 412-1916 ÁRA: 1890 FT DVD-MELLÉKLETTEL

KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

22 **STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY**
A Jedi Knight legújabb epizódjában végre kipróbálhatjuk, milyen érzés lehet két lézerkarddal harcolni.

AKCIÓ

Az ECTS során a Valve embereit sikerült elkapni pár szóra, és sikerült kicsikarni a választ a nagy kérdésre. Megnyugtattak minket, a Half-Life 2 megjelenik a hónap végén, addig időtöltésnek olvassátok összeállításunk.

TARTALOM

19 | ARMED AND DANGEROUS
A LucasArts visszatért, az E3 során bejelentettek jó néhány játékot, és ezek szerencsére mind nagyon ígéretesnek tűnnek. Az Armed and Dangerous az akció kategóriát erősíti.

20 | S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST
Katasztrófa, Csernobil, törpék, mutáns szörnyek és Lada Niva. Nem biztos, hogy ez a rövid felsorolás bizalomgerjesztő lenne bárki számára. Pedig az oroszok beletenyereltek a jóba, a jövő év egyik sikervárományosa készül a boszorkánykonyhájukban.

22 | STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
Kyle Katarn Jedi mesterré vált, így sajnos már nem bújhatunk a bőrébe. De mi lenne, ha ő – és mondjuk Luke Skywalker – lenne a mesterünk? Próbáljuk ki!

25 | CONAN: THE DARK AXE
Végre játék készül Conan barátunk kalandjaiból. A készítők nem a filmek, hanem a Marvel képregények alapján dolgoznak. Így Arnie arcát nélkülöznünk kell, de legalább meglehetős szabadságot kaptak a fejlesztők a történet és a karakterek kidolgozása közben.

26 | TRON 2.0
Újabb FPS érkezett a szerkesztőségbe az utolsó pillanatban, ráadásul egy ritka példány. Nem egy klón, nem egy folytatás, hanem ízig-vérig eredeti darab.

28 | STARSKY & HUTCH
Érdekes, hogy csak most találtak rá a játékfejlesztők erre a témára. Bár kocsiba kell szállnunk, de a hangsúly az akción van. Autósüldözések és rengeteg lövöldözés.

29 | THE GREAT ESCAPE
Steve McQueen filmje – A nagy szökés – nálunk kevésbé ismert, mint mondjuk a Piszkos Tizenkettő vagy a Kelly hősei. Ami érdekes csavar, hogy nem egy katona vagy egy kisebb csapat akar megszökni, hanem az egész tábor...

30 | TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS
A Tomb Raider sorozat készítői úgy gondolták, hogy 2003 nyara Lara Croft nyara lesz. A játék legújabb része rendkívüli csalódás, a legújabb film még nem érkezett el hozzánk, de Amerikában már sikerült felkerülnie az év legnagyobb bukásainak listájára.

ELŐREJELZÉS

Bf 1942: Secret Weapons of WWII	2003/09	Electronic Arts
Chrome	2003/09	Take 2
Freedom Fighters	2003/09	Electronic Arts
Jedi Knight: Jedi Academy	2003/09	Activision
Breed	2003/09	CDV
Mace Griffin Bounty Hunter	2003/09	Vivendi
Massive Assault	2003/09	GMX Media
Conflict Desert Storm II	2003/09	SCI
Halo: Combat Evolved	2003/10	Microsoft
Judge Dredd Vs. Judge Death	2003/10	Vivendi

TOPLISTA

1. Half-Life	Sierra
2. Star Wars: Jedi Outcast	Activision
3. Grand Theft Auto 3	Take 2 Interactive
4. Grand Theft Auto: Vice City	Take 2 Interactive
5. No One Lives Forever 2	Fox Interactive
6. Splinter Cell	Infogrames
7. Unreal Tournament 2003	Infogrames
8. Hitman 2	Eidos Interactive
9. Mafia	Take 2 Interactive
10. BF 1942: Road to Rome	Electronic Arts

LUCASARTS
PLANET MOON
WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/ARMEDANDDANGEROUS
MÉG NEM TUDNI

ARMED & DANGEROUS

A LucasArts második reneszánszát éli. Ahelyett, hogy maguk erőltetnék a játékkészítést, jó érzékkel találják meg az adott feladatra a megfelelő fejlesztőt. Most még nagyobbat húztak: lecsaptak egy közismerten „nem normális" gárda eszetlen mészárszék-játékára, és ezzel egy újabb siker küszöbén toporognak...

A bevezetőben emlegetett holdkóros csapat az MDK fejlesztőiből alakult Planet Moon, akik ezen név alatt egy igazi sikerjátékot dobtak össze 2002-ben – ez volt a Giants: Citizen Kabuto. Ennek „szellemi örökében" készül az Armed & Dangerous, mely tulajdonképpen egy külső nézetes Serious Sam lesz: lő, mindenre, ami mozog, mozgott, vagy szándékában áll megmozdulni. Persze lesz itt történet is: Milola országa a Lime-Dixon háborúból ocsúdva a zsarnok Forge király uralma alatt nyög. Főhősünk, egy zseniális bűnöző, a londoni születésű Roman kis szabadcsapatot verbuvál maga köré. Tagjai: Jonesy, gyermekkori barát, skót bányász és robbantási szakértő; Rexus, a nevelőapa, akit egy fejsérülés idiótává tett, ám ezt ellensúlyozandó látnoki képességekkel ruházott fel (mellesleg ő a team orvosa, varázslója és bölcse is); és Q1-11, egy finom, úri pusztító droid, akit Roman mentett meg a király haragjától – bivalyerős és imádja a teát. Ők az Oroszlánszívűek, akik szent küldetést teljesítenek: meg akarják szerezni az Uralkodás Könyvét, melyben meg vagyon írva a Prófécia a zsarnok király bukásáról (és jó sok pénzt ér). Ezt persze Forge minden katonája megpróbálja majd meggátolni: a félig ember, félig állat Gruntok, pszichopata gyilkos Q1-12 droidok (csapattagunk fejlettebb testvérei), hatméteres Góliátok, ördögi szerzetesek. A meglehetősen önző küldetés aztán váratlan fordulatot vesz, és a csapat a király elleni titkos, föld alatti felkelés középpontjában találja magát. Ha mindehhez még azt is hozzáteszem, hogy a Planet Moon szerint mindez megtörtént eseményeken alapszik, azt hiszem, nem kell többet jellemeznem a csapatot és a játékot.

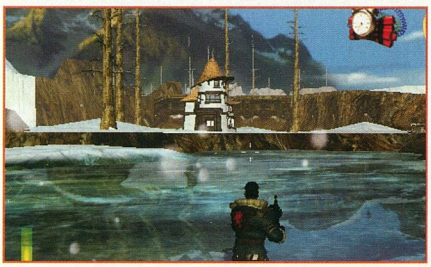
A 21 küldetés kétharmada (csak szóló mód lesz, a fejlesztők szerint lehetetlen lett volna kiegyensúlyozni a játékot multira) „fuss előre és mészárolj" típusú (a változatosságról az ötféle környezet gondoskodik, lesz közte havasjeges, hegyvidéki és erdős is). A maradék egyharmadon két mód osztozik: az elsőben várvédőként funkcionálunk majd (két rögzített géppuskával és egy sínen mozgó mozsárágyúval kell minimum 100 ellenséget lenyomni, hasonlóan az Enclave egyik extra küldetéséhez), a második egyelőre titok, ám Aaron Loeb producer szerint ez lesz a legmókásabb...

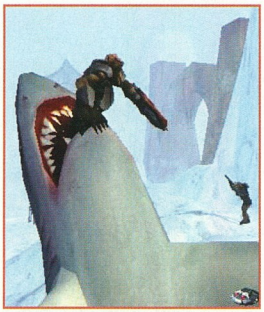
Mindehhez olyan hétköznapinak korántsem nevezhető fegyvereket kapunk, mint a Küklopsz mesterlövészpuska, melynek mágikus lövedéke egyetlen lövéssel több ellenséget is tud eliminálni; a Vindaloo rakétavető, mely egyszerre négy töltettel nyit utat a sűrű tömegben; vagy egy olyan készség, mellyel egy bébicápát tudunk kilóni a földbe, „aki" el-(k)úszik ellenségeinkhez (közben megnő), és a földből kiugorva leráncigálja őket a mélybe. Lesznek bombáink is: „egyszerű" tapadós, melyet bármilyen felületre (akár emberre is) felragaszthatunk, de a nagy ász a Topsy-Turvy bomba, melynek robbanásakor hősöd leguggol és megragadja a földet – mert hamarosan a világ a feje tetejére áll, ellenségeid leesnek az égbe, majd a helyreálló rendben a földhöz csapódnak. Őrület!

A játékot a Giants motorjából épített új erőmű hajtja, az Amityville II: The Possession, melynek szíve az Albert herceg grafikus pipeline, felvértezve minden modern csodával. A motor képes egyszerre több száz ellenséget a képernyőn mozgatni, ezeknek mind egyedi AI és fizika dukál (rongybaba és társai). Jelen lesznek a már szinte elvárt eszement mozik, a párbeszédeket „igazi" angol színészekkel rögzítik – oh, igen, és lesznek birkák is, „akik", mint a Giants-ben, azt jelzik: valami váratlan dolog fog hamarosan történni...

Manapság olyan kevés játék születik, amely nem akar komolykodni, és minden elemét áthatja a humor – az A&D ezek egyike, amiért már szeretni kell. Én, mint a Serius Sam, a Will Rock és hasonló tébolyok szerelmese, nagyon várom a Planet Moon legújabb gyermekét. Éljenek a szent őrültek! (És a bébicápák...)

]{redenc





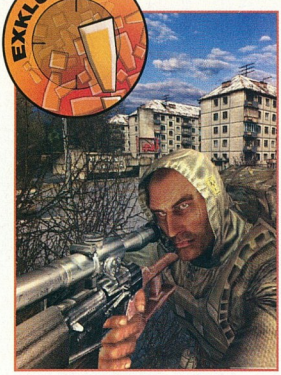
A Nagy Fehérnek szuvas a bal kettese...

MARGIT... NOOORMÁLIS?

Lássuk a Planet Moon történetét – a honlapjuk alapján. Eszerint ők hatan egy Earlydoors Graham nevű úr dédunokái. A ősapa 1898-ban feltalálta a világ első elektronikus játékát, a villanykörtét, melyet le- és fel lehetett kapcsolni, és az nyert, aki felkapcsolta. Sajnos egy Edison nevű szélhámos elhappolta a találmányt, és arra használta, hogy sötét helyeket bevilágítson vele. Ezután Graham a világ legnyugtalanítóbb kérdéseire keresett választ – például, hogy miért Golden Gate (Aranykapu) a San Francisco-i híd neve, amikor az vörös... A rendőrség akkor kapta el, amikor épp arany színűre kezdte mázolni a szerkezetet, a kérdést megoldandó, így élete hátralévő részét börtönben töltötte. Hat fia megalapította a Planet Moon stúdiót, első akciójuk az volt, hogy 20 ezer MDK-példányt juttattak Tosspack éhező gyermekeinek – sajnos azonban 1923-at írtak ekkor, és nem lévén még PC ez idő tájt, a nemes tett roszszul sült el. Most leszármazottaik, a jelenlegi PM tagok viszik tovább a tradíciókat, várva az időt, amikor a világ technológiai szintje megérik játéktervezői zsenialitásuk élvezetére...

S.T.A.L.K.E.R.
OBLIVION LOST

EXKLUZÍV



Én azért vagyok, hogy te ne is legyél!

Egy játék, melyről egyre többen beszélnek. Egy megbízható ukrán csapat valami egészen egyedi dolgot készít – a látványos képek és videók mellett az idei E3-on bemutattak egy igen nyúlfarknyi demót. Ennek kapcsán utánajártunk a legfrissebb híreknek.

A GSC alkotóit ugyanaz a két dolog vezette a játék megírására, mint 1979-ben Andrej Tarkovszkijt a Stalker című film megírására: a Sztrugacki-fivérek könyve, a „Piknik az árokparton", és egy atomerőmű (nevezetesen a csernobili) katasztrófája. (Tudni kell ehhez: a mai napig tartja magát az a szóbeszéd, hogy történt már az '50-es években egy hasonló szerencsétlenség, csak azt eltitkolták, az volt a novella mellett a rendező másik „múzsája"). A fejlesztők kicsit továbbgondolták a történteket egy 2006-os újabb robbanással, így alakult ki a „túlélési akció – RPG" játék sztorija. A fiúk semmit nem biztak a véletlenre: elutaztak a helyszínre, és az ott készült fotók és videók alapján (és felhasználásával) építették fel a poszt-apokaliptikus 30 négyzetkilométeres (és a játékban 20 pályára osztott) Zónát, melynek középpontjában a csernobili erőmű áll. Elhagyott települések, gyárak és bázisok, sugárszennyezett művek rozsdatemetői, pusztuló erdők...

A Zóna számtalan halálos csapdát rejteget, ezen anomáliákat csak speciális felszereléssel lehet felderíteni: koncentrált gravitáció, mely elhajlítja a vasat és a betévedő élőlényt darabokra tépi; rozsdás szövedék, mely behálózza a fémeket, érintésére az élő szövet elfeketedik, megég; köd, mely megtámadja a bőrt, hajat, szemet, kiégeti a testet; és olyan robbanó csapdák, melyeket csak különleges eszközzel lehet hatástalanítani. Ráadásul ezek hetes ciklusokban „élnek": hatásuk egyre erősödik, a csúcson robban, majd lassan gyengülni kezd – aztán minden kezdődik elölről. A robbanáskor a Zóna, mint valami hatalmas, élő organizmus terjeszkedik is, és az anomáliák kitörése, vagy ahogy itt hívják: a kiolvadások a környezetükben található tárgyakat deformálják, néha egészen különleges hatású eszközökké változtatva őket. Ezek igazi kincsek, vagyonokat érnek – a tudósoknak pedig még felbecsülhetetlenebbek, hiszen tanulmányozásukkal talán ki lehet deríteni a Zóna természetét. Persze a tudomány emberei soha nem merészkednének be értük, épp ezért a meggazdagodás és a kaland reménye százakat vonzott a Zónába – ők a stalkerek, akik 10-20 fős klánokba tömörülve igyekeznek megtalálni ezen kincseket... egyiküket irányítjuk a kalandok során.

A veszélyt az anomáliákon és a radioaktív levegőn és környezeten túl az itt élő élőlények jelentik – a sugárzástól szörnyű mutáción átesett emberek és állatok, melyek intelligens ragadozókká fejlődtek. Föld alatt élő törpék és óriáspatkányok, telepatikus „irányítók", akik átveszik a hatalmat bárki élő (vagy élőhalott) felett, és a radioaktív hulladék között húszasával vadászó vak kutyák. Természetesen rajtuk kívül emberi ellenfeleink is akadnak: a kongurens stalkerek (úgy 100-300 fő!) és a katonaság tagjai, akik mintha nem törnék össze magukat azért, hogy a Zóna titkaira mielőbb fény derüljön...

Attól a bizonyos RPG mozaikszótól nem kell megijedni, hiszen a fejlesztők szerint is hazavágta volna a realizmust egy amolyan XP-s, karakterfejlődős, szintlépéses móka. Itt annyiról van szó, hogy bejárod a zónát, tárgyakat és fegyvereket gyűjtesz, felderítesz az anomáliák helyeit, beszélgetsz és kereskedsz emberekkel, tudósokkal – új információid és a megkeresett pénzen vett jobb felszerelésnek hála korábban elérhetetlen helyekre is eljuthatsz. A küldetéseket főleg NPC-któl kapjuk, és mivel számos kolléga „vadászik" hasonló módon a Zónában, soha nem fogod tudni ugyanúgy végigmenni az egyes játékokat – erről a dinamikus játéktér is gondoskodik, hiszen a statikus helyek (a kereskedők épületei, tudósok táborai vagy katonai őrhelyek) mellett a tárgyakat, anomáliákat és szörnyeket a játék indításkor, véletlenszerűen szórja szét a térképen. Ritka

FPS-ben a nyílt végű, ráadásul szabad játékmenet, ahol semmi nem kötelező, ha akarod, kedvedre bolyonghatsz a Zónában, akkor és úgy elvállalva és teljesítve a küldetéseket, amikor és ahogy akarod. Azért sztorialapú FPS-ről lévén szó lesz klasszikus befejezése is a stuffnak – nyolcféle, ám ebből például a korlátlan számú mentést kínáló könnyű módban kevesebbet láthatunk, nehéz módban pedig csak automatikus mentés lesz. Megijedni nem kell: a „custom" módban mindezt magunk is beállíthatjuk, egyedi játékot hozva létre ezzel. A nagy szabadságfokú szólómód mellé minden igényt kielégítő többjátékos üzemmód társul (tervek szerint 64 játékos részére, de a 32 biztos). A hagyományos CTF, DM és TDM mellé kooperatív játék és Counter-Strike-féle csapatalapú móka jár, plusz pár egyedi, mint a „Mutánsok kontra Emberek" őrület, vagy a „Vadászat" (kiválasztod a térképet, a kezdőpénzen fegyvert veszel, vadászol, minden lelőtt ellenfélért pénzt kapsz, ezen vehetsz új fegyvert a következő kör elején, és így tovább).

A hírek szerint (ennek szoktunk ugye legkevésbé hinni, de majd meglátjuk) egészen különleges AI-t sikerült írni a játékhoz, mely gyakorlatilag egyetlen szkriptelt sort sem tartalmaz. A Zóna minden „lakosa" éli az életét, és hűen lereagálják a történeteket – és cselekedeteinket. A kiolvadáskor például a környéken élő lények fedezékbe húzódnak, ám a jeleket észlelő stalkerek az új kincsek reményében odagyűlnek. Ellenségeink csapatokban „gondolkodnak", kommunikálnak egymással, saját hibáikból és a mi botlásainkból, gyengeségeinkből tanulnak, taktikákat dolgoznak ki, melyeket az adott szituációhoz igazítanak. Néha csapattagokat is gyűjthetünk magunk köré, ez persze függ jellemünktől, képzettségünktől, hírünktől, a küldetés jellegétől és felszerelésünktől is.

A 40 különféle fegyver „időskálája" a '70-es évektől a korai 21. századig terjed, a szovjet-orosz klasszikus darabok mellett (Dragunov, Makarov, Kalasnyikov) jól ismert nyugati készségeket vehetünk kézbe – kések, pisztolyok, gépfegyverek, mesterlövész- és vadászpuskák, gránátvetők, golyószóró, ráadásul ezekhez kiegészítőket (pl. teleszkóp) is vásárolhatunk, no és jó pár begyűjtött, a kiolvadáskor keletkezett tárgy is használható lesz fegyverként. Hab a tortán, hogy járműveket is vehetünk és vezethetünk: olyan csodákat, mint a jó öreg Moszkvics, az összkerékhajtású Lada Niva vagy a Kamaz teherautó – sőt tervbe van véve egy autentikus UAZ is. Istenem, micsoda nosztalgikus járműpark! (Ráadásul mindegyiket vezettem is, ennyit az életkoromról...)

Ha ide parkolsz, mind a négyet kilövöm!

Amiről már sokan ódákat zengtek, az a játék látványvilága. A házi fejlesztésű X-Ray motor elképesztő teljesítményre képes – akár 3 millió sokszög kezelésére frame-enként. A frissen hozzákevert DX9-es renderer gondoskodik a legújabb csodákról (bump mapping és társai), a megfelelő alrendszerek valós nap/éj váltásokkal és időjárási effektekkel, dinamikus fény/árnyék hatásokkal fokozzák mindezt. A legfrissebb hírek szerint két külön verzió fog megjelenni (!): egy a kis teljesítményű gépekhez, és egy az erőművekhez – utóbbi lesz maga a döbbenet (a gépigénye is).

Lehet, hogy sokan felhördülnek most, de én jobban várom ezt a játékot, mint a Doom III-at. Az egy meglehetősen kötött és szkriptelt (és Carmack szerint is hamar végigtolható), az elődhöz hasonló szörnyvadászat lesz. Ez az igéretek tükrében (ezt azért hangsúlyozzuk ki!) egy szabad, folyamatosan változó, fordulatos játék, olyan (bevallott) „múzsákkal", mint a Half-Life, a Deus Ex, a System Shock, az Elite, a Daggerfall vagy a Fallout. Klasszikus címek, melyhez a lassan szintén klasszikussá váló orosz játékfejlesztés újabbat tehet hozzá. Nem kis önzéssel szólva: remélem így lesz!

]{redenc

A FEJLESZTŐK

Az ukrán GSC Gameworld 1995-ben alakult Kijevben. Kezdetben multimédiás és oktató anyagokat készítettek, majd egy érdekes projektbe fogtak: a Warcraft 2000 egy, kereskedelmi forgalomba nem került játék volt, mely arra szolgált, hogy megtalálják a legjobb programozókat, művészeket, tervezőket és zeneszerzőket. Az így megerősödött gárda aztán elkészítette az első „igazi" játékot: ez volt a Cossacks: European Wars, mely azonnal az érdeklődés középpontjába állította a fiúkat. A következő két játék nem volt ennyire sikeres, de igen jól összerakott anyagnak nevezhetjük őket: ezek a Codename: Outbreak és az American Conquest. A S.T.A.L.K.E.R. lehet az újabb nagy siker, emellett fejlesztés alatt áll az American Conquest: Fight Back, a Cossacks 2: Napoleonic Wars, és egy másik ígéretes futurisztikus túlélési FPS (RPG elemekkel megáldva), a FireStarter.

RAVEN SOFTWARE
LUCASARTS (US), ACTIVISION (EU)
WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/JEDIACADEMY
2003. SZEPTEMBER

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Ha jól emlékszem a PC.Games történelmére, akkor ilyen még nem nagyon fordult elő – nevezetesen az, hogy egy számon belül rögtön két LucasArts játékkal is foglalkozunk. Az a tény pedig, hogy mindkét játék a Star Wars világában játszódik, egyedülálló.

Ballal zsibbasztok, jobbal műtök

SW ÖZÖN

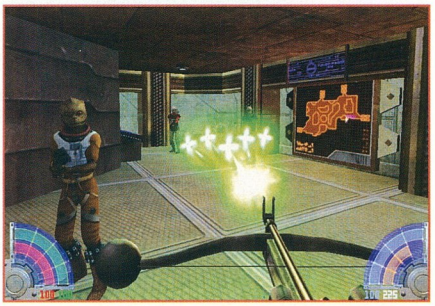
A Star Wars fanok valószínűleg idén igazán jó évet fognak zárni. A nyáron megjelent a már nagyon-nagyon régóta várt SW univerzum, a Star Wars Galaxies, ami már önmagában is hónapok hosszú sorára biztosítja a feledhetetlen játékélményt. A következő a sorban a Jedi Academy, ami az akciójátékok kedvelőit vonzza majd a képernyők elé. Végül pedig ismét egy igazi nyalánkság kerül terítékre úgy október táján, a Knights of the Old Republic, ami szintén meglehetősen hányattatott sorsot tudhat magáénak, és be fogja tölteni azt az űrt, ami eddig a szerepjátékok világában tátongott. Emellett a konzolon is nyomulnak a fejlesztések, és bár az SWG-t törölték egyelőre minden platformról, az akció kategória szép számmal képviselteti magát. Amit külön kiemelnék, hogy végre egyik játék sem abba a sorozatba tartozik, ami (sajnos) oly sok éven keresztül jellemezte a LucasArts tevékenységét – azaz végre tartalommal is rendelkeznek a játékok, nem csak a film jó hírére alapozva próbálnak meg eladni egy ócska programot. Nem, végre visszatérünk arra a minőségre, ami oly állandó velejárója volt a LucasArts logónak.

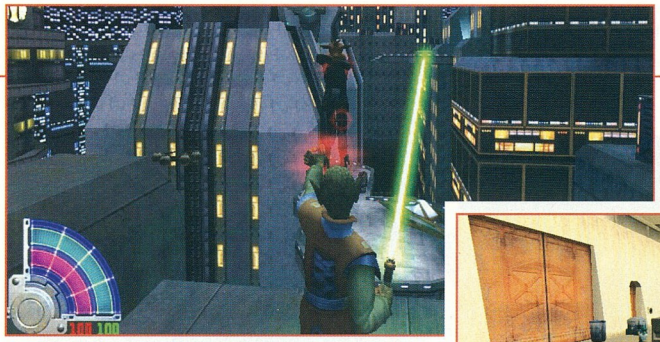
A Tulajdonképpen ezzel a két játék hasonlósága véget is ért: amíg a pár oldallal odébb található Star Wars Galaxies egy MMORPG, addig a jelen oldalak főszereplője, a Jedi Academy ízig-vérig akciójáték. Igaz, a kor szokása szerint igyekeztek a legtöbb RPG elemet belevarázsolni, de ez nem sok vizet zavar a játékmenet tekintetében. Hogy tovább növeljem a szakadékot a két játék között, megjegyzem, hogy míg az SWG már megjelent, addig a JA (nem Jagged Alliance) még csak béta állapotban leledzett, amikor a kezeim közé került. Előljáróba annyit, hogy egyáltalán nem okozott csalódást, és ismét csak tiszteletteI kellett adóznom a LucasArts és a Raven Software újabb közös produkciója előtt.

A történet természetesen ott folytatódik, ahol a Jedi Knight II. tavaly abbamaradt, azaz Kyle Katarn végül is megbékélt önmagával, jedi sorsával, és beállt Luke Skywalker mellé tanítani az ifjú növendékeket a Yavin 4-en található Akadémiára. Ebből a bevezetőből, valamint a játék nevéből már sejteni lehet, hogy ezúttal a történet éppen az Akadémia köré fog tekeredni. A játék főszereplői azonban MI vagyunk. Ez talán egy kicsit furcsán hangzik, de amint rábökünk az egyjátékos üzemmódra, majd az „új játék" feliratú gombra, máris láthatjuk, hogy mire is gondoltam. Első lépésként ugyanis meg kell határoznunk, hogyan is néz ki karakterünk: nem, alak, frizura, stb. Ami a lényeg, hogy ezúttal már a kezdetektől rendelkezünk egy fénykarddal, így ennek formáját és színét is meghatározhatjuk. Majd indulhatunk az Akadémiára. Bevallom, először egy kicsit furcsán tekintettem erre az opcióra. Aztán eszembe jutott, hogy mennyire negatív visszhangja volt tavaly annak, hogy a JK2-ben nem rögtön az elejétől volt meg a kard és pár pályát át kellett szenvedni, mire a duruzsoló hangot meghallhattuk. Ezen most „javítottak", csak azt felejtették el (?), hogy hogyan is tudna egy még-nem-is-tanonc jedi palánta egy ilyen cuccot otthon összerakni a sufniban... Ehh. Mi mindenesetre összeraktuk. Ez van.

A játék szerkesztése jócskán eltér attól a linearitástól, amit a JK2 kapcsán megszoktunk. Első téblábolásunkat és a játékkal történő ismerkedésünket még az Akadémia körüli erdőben és a kiképzőlabirintusban töltjük, majd rögtön szembetalálkozunk egy menüvel, hogy akkor melyik legyen a következő küldetés. Ezek mindmind összefüggnek az alap történetszállal, némelyik szorosabban, némelyik lazábban. Ami a legfontosabb, hogy az egyszerre felkínált öt lehetőség közül elegendő csupán négyet teljesíteni ahhoz, hogy továbbléphessünk a játékban. Persze érdemes kihasználni a lehetőségeket, hiszen némely küldetés után lehetőségünk lesz fejlődnünk az Erőben is. De erről majd később. Egyelőre az első öt küldit kell teljesíteni, ami nem lesz nehéz, lévén ezek még a jedi beavatottaknak (initiates) készültek. Ezután ismét csak linearizálódik a játék, majd pedig megint szétválik egy újabb ötös küldetéscsomag erejéig, és így tovább. Egyre nehezebben. A végeredmény egy olyan rendszer, ami megóv minket attól, hogy úgy érezzük, teljesen egy irányba mozgunk a játékban és szabadságunk szinte semmi. Így sem túl sok, de azért felüdülésnek kiváló. Ehhez csatlakozik hozzá az a tény is, hogy négy különböző nehézségi szinten tolhatjuk.

Küldetések tekintetében nagyon sok újdonság nem ér minket, maradtak a nagyon változatos





megoldások. Komolyra fordítva a szót, valóban sokféle küldetés áll előttünk, míg végigmegyünk a készítők által lerakott rögös úton. Néha ki kell szabadítanunk valakit, információkat kell beszerezünnk a különös Sith szektáról, vagy azt kell megtudnunk, hogy mit is keresnek ismét a térképen a birodalmiak, stb. Lassan már egy természetes folyamat lesz, hogy a filmekben szereplő összes helyszín megjelenik valamelyik játékban. Persze e tekintetben az SWG bőven viszi a pálmát, de a JA-nak sem kell szégyenkeznie. Rögtön az elején bemászhatunk egy java homokkúszóba, vagy Csuvival együtt irthatjuk a galád zsoldosokat. Amin nagyon meglepődtem, még a Hoth is bekerült a palettába, ráadásul meglehetősen élethű formában. Mindenütt szétlőtt felkelő lóállások, megfagyott folyók, és kegyetlen hideg hóesés kísér utunkon az Echo Base-ig. No meg persze pár wampa jéglény és az 5. epizódból megismert ruhájú rohamosztagosok egy AT-ST kíséretében. Persze a ronccsá lőtt pajzsgenerátort is ott találjuk a bejárat mellett, valamint egy konzol segítségével kipróbálhatjuk az ionágyút is. Jópofa dolgok. Emellett még ránk vár a Yavin, a Bespin, egy birodalmi börtön és bázis, egy mocsár és persze egy kifejlett rancor is, hogy megmutathassuk, vagyunk olyan jók, mint Luke mester.

Mind-mind olyan minőségben, hogy egy percig nem fogunk kételkedni, hogy tényleg ott vagyunk-e. Amin ismét csak csodálkoztam, az a homokférges küldetés volt, amikor egy lezuhant hajó mellett kellett ugrándozva összegyűjteni az alkatrészeket, miközben a Dűnéből ismert homokférgek kolbászoltak a környéken egy teljesen Tremors-film jelleget kölcsönözve az egésznek. Sok köze sajna nem volt az SW-hez.

Mivel még mindig egy FPS játékkal van dolgunk, ezért aztán nem mindegy, hogy a sarkon befordulva éppen mi jön szembe, sőt az sem, hogy éppen mivel ütjük agyon. Tehát ismét csak az ellenfelek és a fegyverek szekciónál kötöttünk ki. Az ellenfelek nem sokat változtak az előzőekhez képest, bár az állatok bekerülése dobott rajta egy kicsit. Fő ellenfeleink továbbra is a rohamosztagosok és a zsoldosok, akik a már megszokott fajokból kerülnek ki. Ezekhez jön még hozzá a sötét oldalon harcoló, erőt használó csoport szintén a szokásos felszereléssel. A fegyvereknél a JA esetében nem volt sok dolga a készítőknek, „csak" mindent úgy kellett csinálniuk, ahogy azt a Nagy Könyvben Lucas apánk már megálmodta. Gyakorlatilag minden, az ellenfél által használt fegyver a rendelkezésünkre áll. Felvehetjük a vukik által használt

Tarzan a majomember, ha nem tévedek...

számszerijszerű sugárvetőt (bowcaster), a sima egyszerű Briar pisztolyt, a rohamosztagosok kézifegyverét, ami E11-Blaster Rifle névre hallgat. A mesterlövészek boldogok lesznek a Tenloss DXR-6 distruptor rifle-lel, ahogy már az előző részben is azok voltak vele. A nehézfegyverek is jórészt megmaradtak: elektromágneses kütyü, Imperial Heavy Repeater, rakettavető, no meg persze a dobálható és telepíthető cuccosok. Ez utóbbiak is a már megszokottak: hődetonátor közelharcra, aknák, ha cselesek akarunk lenni és robbanótöltetek extrém akciókhoz. Új fegyverként köszönthetjük a tusken rifle-t, valamint a Zahn könyvekből megismert noghri kést és a stun batont is. Persze ezek mind kismiskák a fénykardokhoz képest. Igen, igen, indokolt a többes szám. A készítők ezen a területen ismét kitettek magukért, és újradefiniálták az egész fénykardos harcot. Lehetőségünk van ugyanis a játék során három stílust is elsajátítani: a klasszikus egykezes harc, kétpengés fénykard (a'la Darth Maul) és a kétkezes harc két karddal - a'la egy szerencsétlen kísérlet Anakintól az Ep2-ben. Egyszóval ismét csak nem fogunk unatkozni, ahányszor csak megnyomjuk a fénykardválasztó gombot, és megjelenik a mindent legyőző fénypenge. Ennek megfelelően az ellenfelek száma is növekszik, hiszen most már egyszerre kétfele is csapkodhatunk a karddal. Erre a számra eddig sem volt panaszunk, mert néha 2-3 rosszfiú is előkerült a szokásos piros pengével, de most már egyre gyakrabban kerülünk 3-4 ellenfeles helyzetbe is. De azt hiszem, ezt senki nem fogja sajnál-

FEJLESZTŐK

A Ravent bemutatni olyan lenne, mintha azt magyaráznám a grundon a srácoknak, hogy mi is az az NBA. Akció-játékok terén kevesen rendelkeznek olyan tekintéllyel és tapasztalattal, mint a ravenes srácok. Emlékeztetőül pár elkövetett gaztettük: JK2, Hexen II, Heretic II, Star Trek: Elite Force, Soldier of Fortune II. A sok II-es után pedig egy 4-es is a Quake sorozatban. De erről majd később értekezünk. Természetesen nem csak a PC tulajdonosok élvezhetik a Jedi Knight sorozat legújabb tagja által nyújtott élvezeteket. Folyamatban van az X-Box-os verziónak a készítése is, és csupán plusz két hónapot kell a konzolos arcoknak várniuk a megjelenésre (november 18.). Ilyen is ritkán van, hogy ők várnak, de egyszer nekünk is lehet valami örömünk... A játék fejlesztéséért az a Vicarious Visions nevű team a felelős, aki már a JK2 X-Box verzióját is elkövette. Az akkori eredményből látszott, hogy nem ma kezdték az ipart. Ez talán abból is kiderülhet, hogy éppen ők azok, akik a Doom III-nak a konzolverzióján is ügyködnek. A sportrajongók és a Gameboy tulajdonosok talán jobban ismerik őket, mivel a nevükhöz fűződik a Tony Hawk's Pro Skater sorozat is, sok más sport cuccal egyetemben.

Karajra bontsam vagy felsálra, mester?

MULTIPLAYER

A JK2 egyik legjobb opcióját, a többjátékos módot szerencsére teljesen megtartották. Hasonlóan a Quake 3 alapú elődökhöz külön kell indítani ezt a módozatot. Ezután beállíthatjuk, hogyan is szeretnénk kinézni, valamint hogy milyen fénykarddal akarunk nekivágni a netes arcok kaszabolásának. Természetesen itt is teljes a színválaszték. Ezután máris csatlakozhatunk a beépített szerverkereső segítségével, vagy akár egy erre alkalmas külső programmal is (pl. All-seeing-eye). Az alapmódok a klasszikusak: FFA, CTF, de megtalálható a párbajozás is. Valószínűleg lesz még pár módosítás ehhez a játékhoz is. Akinek nincs otthon net, az se búsuljon, mert nagyon jó kis botok ellen küzdhetünk a Solo Play opció alatt. Itt mind a botok, mind az Erő erősségi foka széles skálán állítható. Ha igazi ellenfelekre vágyunk, akkor a többjátékos opciót mindenképpen próbáljuk ki, mert csak itt derül ki, hogy ki a jedi a gáton...

ni, ugyanis ezek adják a játék savát és borsát. További jó hír, hogy karakterünket szépen átvihetjük a többjátékos módba, és ott is megmutathatjuk, mire is vagyunk képesek. Ami megjegyzést kíván, hogy a fénykardot most már nem veszíthetjük el, hiszen ha ledobjuk valahol, akkor egy fél perc múlva máris visszateleportálódik a kezünkbe, ami felettébb érdekes jelenség. A fegyverek kategóriába tartoznak a rögzített fegyverállványok, ágyúk, járművek – és persze a lépegetők is. Ezek tovább színesítik a körülöttünk kirajzolódó világot, és egyben nagy kihívást is jelentenek.

Az Erő dolgában is történtek változások. Mivel a JK2-ben igencsak meg volt kötve a kezünk a fejlődés útjának kiválasztásában, így most egy kicsit enyhítettek mindezen. Persze akkor sem hiába történt ez a szigorítás, hanem azért, hogy megfelelően ki tudják dolgozni az egyes pályákat. Ezt szem előtt tartva némely képesség, pl. ugrás, tolás, húzás, jedi-érzékelés fejlődésének menete maradt a játék szabályozási jogkörében. Számunkra pedig meghagytak párat a világos és a sötét oldalról, hogy kedvünk szerint válogassunk. Egyes küldetések után lehetőség nyílik, hogy egy pontocskát feltegyünk a kedvenc képességünkre. Így lehet szépen gyúrni mindkét oldalra. A világos oldalon a heal (gyógyítás), force protection (védekezés), mind trick (elme-trükk) szerepel, míg a sötéten a grip (szorítás), drain (életerő szívás), lighting (villámok). Hogy ez a játék sem maradjon le a Mátrixos akcióban, lehetőség van a falon futásra, falramászásra (én ezektől éppen ezt teszem), valamint a szokásos jedi mozdulatokra: hosszú ugrás, gördülések, meg persze a 8 méteres ugrások.

Lassan a vége felé kell, hogy közeledjek, így gyorsan váltsunk témát, és nézzük meg, hogy mit sikerült fejleszteni a játék motorján az elmúlt egy évben. A Quake 3 motor valószínűleg már egy kifacsart citromhoz hasonlíthat, mert a jelen alkalommal még többet kipréseltek belőle, mint azt valaha álmodtuk. A grafika továbbra is egy kicsit szögletesnek tűnik számomra, bár egyszerűnek nem nevezném. A modellek poligonszámán ismét csak növeltek, és a textúrák minősége sem hagy sok kívánni valót maga után. Az animációk szintén jók, és ezen téren is fejlődés tapasztalható. Az átvezető képek jó része a játék motorjával készült, és nem nagyon vitték őket túlzásba, főleg Luke barátunk kidolgozottsága irtóztató. A renderelt videók már sokkal jobbak, ezekkel azonban nem nagyon kényeztettek el minket. Végeredményben a JK2-nél egy kicsivel jobb grafikát kapunk, ami még mindig jól passzol a játékmenethez. Az erőkövetelmények ennek megfelelően kicsit nőttek. Egy GF4 vagy egy hasonló kaliberű Radeon tökéletesen megfelel a full grafikás beállításokhoz, persze egy erősebb procival karöltve.
Mivel ismét csak egy LucasArts termékről van szó, ezért a hangok tekintetében elegendő csak pár szót írnom: profi, változatos, nagyszerű és jól passzol. A filmből vett zenei motívumok és azokhoz hasonló, jobbnál jobb háttérzenék, tökéletes effektusok és hangok. A fénykard zümmögése és felszisszenése még mindig üt mindent, amit valaha fegyvernél egy játékban hallottam.

Foglaljuk csak szépen össze, amit eddig megtudtunk a Jedi Academy-ről. Először is nagyon sokban hasonlít a JK2-höz, talán túl sokban is. Pár dolgot változtattak csak, így elsőre inkább tűnik egy kiegészítő lemeznek, mint egy teljesen új játéknak. Talán ez a legnagyobb vád, amit fel lehet ellene hozni. A helyzet az, hogy a JK2 esetében sikerült egy annyira nagyszerű játékmenetet és technikai megvalósítást összerakni, hogy a LucasArtsnál úgy gondolták, nem nagyon kell ezen változtatni. Véleményem szerint jól is tették. Az újonnan bekerült dolgok, főleg a fénykard-stílusok pedig mindenkivel feledtetik ezt a kis mellékzöngét, és újult erővel veti bele magukat a játékba az alig egy éves pihenő után. Aki meg volt elégedve a JK2-vel, az nyugodtan vegye is meg, mert ismét csak egy jót fog játszani. Aki pedig elmulasztotta a nagy elődöt, az kezdje a legelején, nem fogja megbánni. Megjelenés szeptember 16. GG, HF.

Ch00ler

TDK MEDIACTIVE
CAULDRON
WWW.CONANGAME.COM
2003. NOVEMBER 28.

CONAN: THE DARK AXE

Hirtelen megpróbáltam utánaszámolni, hogy hány képregény alapján készült filmet mutattak be az elmúlt év során, és azt vettem észre, hogy csak duzzad és duzzad a szám. Mármint nem az, ami az orrom alatt van, hanem azon filmek száma, amiket képregények alapjául forgattak. És ekkor ugrott be az, hogy ez az újnak tűnő divat nem egy friss fellángolás Hollywoodban, hiszen már a '80-as években is láthattunk adaptációkat – gondoljunk csak a jelen írás főszereplőjére, Conanre, a barbárra.

Kérdés, hogy egy filmes eszmefuttatás miként kerül terítékre egy számítógépes játékokat boncolgató magazinban? A válasz egyszerű: a filmvászon után általában a monitor következik – még ha nem is rögtön a film bemutatása után. Ennek rendkívül jó példája a szintén ebben a számunkban tesztelt The Great Escape, vagy jelen cikkünk témája, a Conan: The Dark Axe.

Az eredeti filmhez köthető Schwarzenegger ugyan nem fog feltűnni a játékban (talán túl borsos lett volna a lincencelés kérdése), ám ez könnyen magyarázható azzal a ténnyel is, hogy a játék nem a film, hanem a film alapjául szolgáló Marvel képregényen fog alapulni. Ilyen módon tehát egyáltalán nem kell a designereknek a mozifilm forgatókönyvéhez ragaszkodniuk – nyugodtan beletehetnek képzeletbeli eseményeket, illetve a képregény világából karaktereket és eseményeket. A sztori ettől függetlenül nagyvonalakban ragaszkodik az alapkoncepcióhoz: főhősünk családját és falját lemészárolva találja, így egyszerű földművesből hamarosan rettegett barbár válik – kit már csak a bosszú éltet.

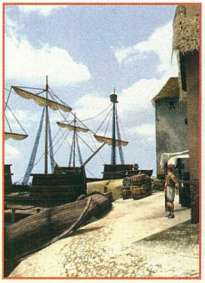
A játék 4 nagyobb helyszínt fog tartalmazni majd, mint például a hegyi missziót, a dzsungeles küldetést vagy a jégbarlang pályát, de persze ezek további alpályákra oszlanak majd, így hát nem kell azzal számolnunk, hogy pár óra után meglátjuk az ending képernyőt. A csatákban – merthogy a játék stílusa egy külső kameranézetet használó akciójáték lesz – természetesen tucatnyi fegyvert használhatunk, és mivel fő célunk a magányos harc, így a mozdulatok kidolgozottsága is megfelelően nagy hangsúlyt kapott. Bár a sajtóanyag különbözőféle kaland- és RPG elemekről beszél, a legújabb Tomb Raideren edződött játékosok ezen kijelentéseket már kétkedve fogadják – akár csak én. Itt nagyjából arról lehet szó, hogy bizonyos mellékküldetések következményeképpen 1-2 erősebb tárggyal illetve fegyverrel gazdagodhatunk, illetve fejleszthető lesz erősségünk bizonyos számú ellenfél lekaszabolása után – de különösképpen Diablo-szerű kidolgozottságra semmi szín alatt ne számítsunk.

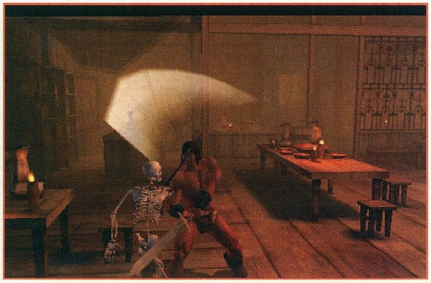
Hang és animáció terén mindent elkövettek a készítők, hogy a maximumot hozzák ki a témából, így a film eredeti zeneszerzője, Basil Poledouris a játék munkálataiban is aktívan részt vett, sőt mi több, új zenéket is komponált hozzá. A modellező srácok pedig állítólag igen komoly munkát fektettek abba, hogy főhősünk mozgását olyan élethűre skálázzák, amennyire csak lehet, még akkor is, ha éppen egy 4-es fejszekombinációt hajt végre az ellen fején... A többjátékos mód egyelőre még igen kidolgozatlan állapotban leledzik – annyit tudunk, hogy ilyenkor több, névtelen harcossal indulhatunk egy arénában, egymás ellen.

A biztató jelek azért megvannak: külső és belső terek egyaránt, lávakitörések, befagyott tavak, mágikus támadások – mindezt a CloakNT motorral alátámasztva, amit már a Chasernél is használtak a készítők – úgyhogy még akár egy igazi sikerprogram is születhet a Conan személyében. Novemberben minden kiderül.

Bagó Péter

Egy percetek van elköpni, hol a fürdőköpenyem!





SZÍNÉSZBŐL POLITIKUS

Meglepő, ám rég óta suttogott lépést tett meg a Conan filmek főszereplője, Arnold Schwarzenegger, a Terminator vagy a Vörös Szonja című sikerfilmek sztárja – augusztus 8-án, a CNBC legnézettebb élő showműsorában, a Jay Leno Show-ban jelentette be, hogy indul a kaliforniai kormányzóválasztáson. Az indulási kvóta 4 ezer dollár lefektetésében nyilvánult meg, amit Arnie könnyűszerrel perkált le 389 társával egyetemben, ám a mögötte álló kampánystáb szavatolni látszik a sikert. Egyébként nem ő lesz az első színészből politikussá lett ember – Ronald Reagan, az USA volt elnöke már volt kormányzó, miután színészi pályáját abbahagyta. Bármi is lesz, a kampány és egy esetleges siker esetén eltekinthetünk a további Schwarzenegger-filmek készülésétől...

BUENA VISTA INTERACTIVE
MONOLITH
WWW.LITH.COM
9.990 FT

TRON 2.0

TRON – egy sokaknak ismerősen csengő név a múltból, pontosabban 1982-ből. Ekkor jelent meg a sci-fi világ egyik alapműve a Disney gondozásában. Mind a film egyedi története, mind látványvilága nagy port kavart a kor társadalmában, majd kis idő elteltével a sikernek köszönhetően megjelent az első játékadaptáció. Fénymotorok vívták halálos csatájukat virtuális falat húzva maguk mögött egy képzeletbeli rács felett.

Megtört bitek klubbja

Azóta eltelt 20 év, ami magával hozta az eredeti játék megannyi változatát, a lehetséges összes platformra ZX Spectrumtól az Amigáig. Azután csak csönd és semmi... Egészen a tavalyi évig, amikor is a Disney úgy döntött: van még mit kiaknázni az általuk teremtett világból. Az elhatározást tett követte, felkérték a Monolith már addig is sikeres csapatát – nekik köszönhetjük a No One Lives Forever sorozatot és az Alien vs Predator 2. részét – egy új Tron játék elkészítésére. Akárcsak a való világban, a játékban is lepergett egy „húszas", Alan Bradley ezt az időt azzal töltötte, hogy megpróbálta helyrehozni a digitalizálási folyamatot, ez által lehetővé téve szerves anyag bevitelét a számítógépes rendszerekbe. Ezúttal főhősünk nem Alan, hanem fia, Jet lesz, aki egy szerencsétlen véletlen folytán bekerül apja cégének rendszerébe. Időközben tanúi lehetünk Alan titokzatos eltűnésének, illetve egy fCon nevű cég azon próbálkozásának, hogy átvegye az irányítást szeretett munkaadónk felett. Természetesen az fCon fiúkat elsősorban a digitalizálási technológia és az általa elérhető világuralom érdekli. Ezen a ponton kapcsolódunk be a játékba immáron egy digitális formában létező Jetként. Ha valaki csak a jól megszokott motoros programot várta volna, azt ki kell ábrándítanom: a Monolith-es fiúk ennél sokkal többet kínálnak nekünk. A mai kor elvárásainak a régi koncepció már nem felelt volna meg, így bizonyos értelemben teljes szabadságot kapva FPS módban járhatjuk majd be az elénk táruló világot, mely széles színvilágot és „fűnyíróemberes" érzést kelt a játékosban. A harci gyakorlás során megkapjuk az adatlemezünket, mely elsődleges fegyverünk és védelmi eszközünk is egyben. A lemez (és az összes többi fegyver a játékban) valójában egy program, amit eldobhatunk, irányíthatunk vagy védekezés céljából magunk elé tarthatunk. A fejlesztőknek sikerült némi RPG elemet is hozzáadniuk az elsőre átlagos FPS-nek látszó programhoz. Jet digitális mása öt alaptulajdonsággal rendelkezik, név szerint: életerő, energia, fegyverhatékonyság, átviteli szint és processzor. A pályákon elvétve találunk „építési" pontokat, melyeket minden egyes új rendszerbe való belépéskor elosztha-tunk az öt tulajdonság között, ezzel növelve azok alapértékét. Ezenkívül rendelkezünk egy rendszermemóriával, ahova az általunk begyűjtött programokat tölthetjük be. A programok három csoportra vannak osztva: harc, védekezés és segédprogramok. Mint az a nevükből is kiderül, a programok által szerezhetünk új képességeket (nagyobb ugrás, lopakodás), javíthatjuk fegyverünk teljesítményét (zoom, nagyobb energiaszint) vagy hatékonyabban védekezhetünk (sisak és egyéb páncélok). A virtuális világban való előrejutáshoz szükségünk lesz hozzáférési szintek megszerzésére. Ezeket archív tárolókból tölthetjük le, vagy a megsemmisített ellenséges programok után esetenként fennmaradó „core dump"-ból nyerhetjük ki. Mikor egy program megsemmisül, energiát hagy hátra maga mögött, amit mi felvehetünk és hasznosíthatunk. Elérkezett az idő, hogy szót ejtsünk elsődleges veszélyforrásunkról: a korrupcióról. Korrupció akkor jön létre a virtuális világban, ha valakit egy nem megfelelően működő digitalizáló algoritmussal próbálnak meg áthozni. Jelen pillanatban csak szeretett apánk rendelkezik az egyetlen működő változattal, amelyet kedvenc mestersége intelligenciájába rejtett el titkosítva. A játék során alkalmunk lesz találkozni apánk cégének egykori biztonsági főnökével, pontosabban annak rosszul digitalizált, ámbár igencsak megerősödött változatával is.

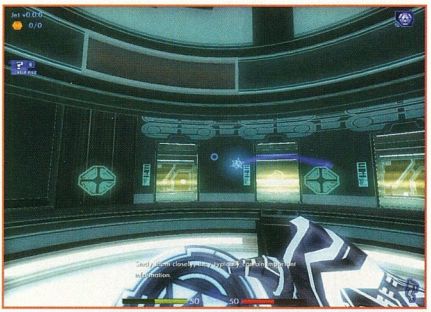
Kezdetnek ennyi elég is lenne, és most lássuk, hogyan sikerült mindezt megvalósítani a fejlesztő teamnek. A játék motorjaként a LithTech Triton System szolgál, mely minden téren megfelel napjaink elvárásainak. Mindenki tudja, hogy manapság nehéz valami teljesen eredetivel előrukkolni az igencsak telített FPS piacon, én mégis úgy érzem: a Monolith sikerrel könyvelheti el ez utóbbi próbálkozását a „nagyok" közé való betörésre. Hiába álltak olyan nevek mögöttük, mint a Shogo, a NOLF vagy az AVP2, a grafikus motorjuk mindig egy kis lépéssel a konkurencia mögött volt, és legtöbbször csak budget „megyek oszt' hent" játékokhoz hasz-

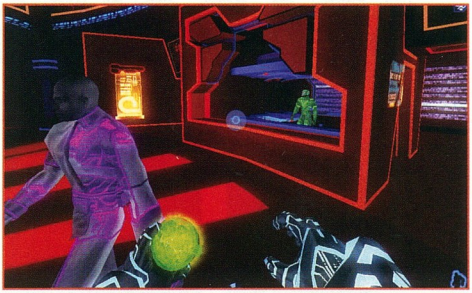
A FILM

Az eredeti film 82-ben került a mozik vetítővásznára Steven Lisberger rendezésében, és a 30-as éveiben járó Jeff Bridges kapta az egyik főszerepet. 16 évre volt szükség, hogy kezeinket rátehessük a DVD verzióra, majd újabb négyre, míg megjelent a 20 éves évforduló alkalmából készített speciális kiadás. Ez utóbbi 2 DVD lemezt tartalmaz THX hangzással, bónuszként temérdek fotóval és interjúval.

nálták, amivel persze elég nehéz lenne bárminemű elismerést kivívni.

A TRON az más. Amikor először megláttam az elém táruló ismeretlen bitvilág kékes kontúrját, már sejteni véltem, hogy ezúttal valami merőben újat fogok tapasztalni. És nem tévedtem. Olyannyira nem, hogy megint 10 évesnek éreztem magam, amikor még a C64-es előtt töltöttem el álmatlan fiatalságom egy részét. A designra és annak kivitelezésére egy szavunk sem lehet. Akiben maradandó élményt hagyott a Fűnyíró Ember virtuális valósága, vagy elképzelte, mit láthatott Case a Neuromancer kiberterében, annak nem lesz csalódás. Egy élő és „lélegző" világba csöppenünk, amit bitek, byte-ok, programok és megannyi más, a valóságban nem létező elem alkot. Az időközben végbement húszévnyi fejlődés könnyűszerrel megfigyelhető az első TRON univerzumhoz képest. Többé már nem csak egy kezdetleges számítógép korlátain belül létezhetünk. Megjelenik a NET, zsúfolt nagyvárosnak tűnő és megannyi színnel tündöklő HUB-ok, gigantikus archívumok, fölénk tornyosuló védelmi objektumok. Bizonyos helyekről való menekülésekor szükségünk lesz a jó öreg fénymotorra. A program ezen részét tekinthetjük akár egy aljátéknak is. Lehetőségünk van extra tárgyak felszedésére a rácson (pajzs, rakéta), illetve további motorok és kiegészítők megnyerésére. Aki valaha játszott az eredeti TRON-nal, az tudja, mire számítson: a versenyek kivitelezésében ragaszkodtak a hagyományos játékmenethez. A fegyverek terén mindent megtalálunk, amit egy modern FPS-től elvárni lehet: összesen 12-féle különböző pattogó, robbanó, gyilkoló eszközzel pusztíthatjuk az ellent. Mindezek aláfestéseként erőteljes robbanásokat, erőterek kisülését és egy lágy, ám olykor bedurvuló techno zenét kapunk. A kötelező EAX támogatás természetesen rendelkezésünkre áll, amennyiben hangkártyánk a tudás birtokában van. Akinek sikerül eljutnia a Progress Bar-ba, az megtapasztalhatja a DJ program zenéjének ütemére táncoló színes közönséget. Én csak álltam ott percekig azon gondolkodva: ez vajon kinek az elméjéből pattanhatott ki? Mesterséges intelligenciában sem szűkölködik a valótlan világ, ellenfeleink nem fognak ész nélkül nekünk ron-



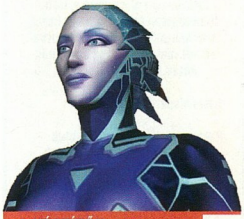


Beugrottam a zöldségeshez, és neon dinnyével távoztam onnét...

tani, helyette fedezékbe húzódnak, alkalmazkodnak a taktikánkhoz, és ésszel próbálják megszüntetni digitális mivoltunkat. Az MI nagy része valóban intelligenciát hordoz magában, és csak bizonyos szituációk zajlanak script szerint a történet részeként. Ha valaki az egyjátékos mód végére verekedné magát, annak sem kell búsulnia, mert atyáink gondoskodtak a tömegesen megvalósítható játékérzetről. Kétfajta többjátékos opció került megvalósításra: lemez aréna/bajnokság illetve motorverseny. Ez utóbbinak személy szerint örülök, ugyanis egy ideig olyan hírek kaptak szárnyra, miszerint nem lesz megoldható a motorverseny a játék gyors mivolta és a nagy pingek miatt. Külön köszönet a csapatnak ezen a téren történő fáradozásaikért.

Összegzésként elmondhatom: igen kellemes csalódásban volt részem. Nem számítottam rá, hogy lesz még valami a Half Life 2 előtt, ami képes lesz felkavarni az FPS-szféra igencsak lapos talaját. Egy kis ideig gondolkodnom kellett, vajon mit lehetne negatív tényezőként felhozni az amúgy majdnem tökéletes programon, talán a számomra túlságosan is lineárisnak tűnő játékmenetet és a nehéz logikai feladatok hiányát (ez már inkább csak olyan kötözködés). Ha valaki ettől eltekint, és csak azt várja, amit a játék nyújtani próbál, akkor garantáltan elveszíti önmaga egy részét, hogy átmenetileg egy színes, megfoghatatlan világ egyszerű felhasználója legyen.

Bobby



A KÉSZÍTŐK

A Monolith 1994-ben alakult meg játékiparral és oktatási játékokkal foglalkozó egyének kis csoportjából. Sikerült felkelteniük a Microsoft érdeklődését, amikor bemutatták első Windows-os környezetben futó technológiai demójukat. Sokan úgy gondolták abban az időben, hogy ilyen grafikai megvalósítások csak DOS alatt lehetségesek. Később ez a rendszer képezte az első Lithtech motor és a manapság használt Triton System alapját.

MINIMUM CONFIG: PIII 500 Mhz, 128 MB RAM /Win XP: 256 MB/, 3D grafikus kártya 32 MB RAM-mal
JAVASLAT: 1 Ghz CPU, 512 MB RAM, Nvidia GeForce FX, Sound Blaster Audigy 2

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	No One Lives Forever	No One Lives Forever 2
Demó, Háttérkép, Képmutató	LAN/INTERNET	94%	89%

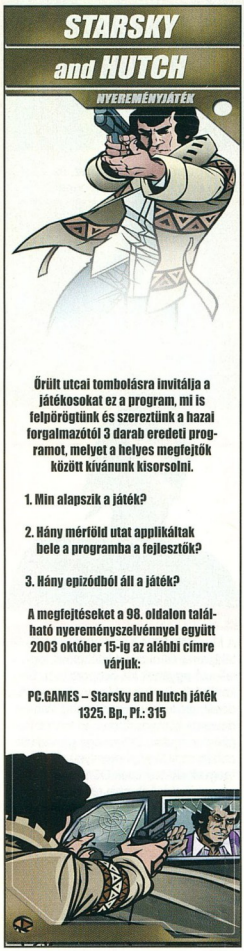
- \+ Egyedi design és grafika
- \+ Minőségi hang és zene
- \+ Játékélmény
- − Túl lineáris játékmenet
- − Könnyű logikai feladatok

91%

EMPIRE INTERACTIVE
MINDS EYE PRODUCTIONS
WWW.STARSKY-AND-HUTCH.COM
10.990 FT

STARSKY & HUTCH

Két név a legnagyobbak közül most visszatért! Először lőj, és utána kérdezz!



Őrült utcai tombolásra invitálja a játékosokat ez a program, mi is felpörögtünk és szerettünk a hazai forgalmazótól 3 darab eredeti programot, melyet a helyes megfejtők között kívánunk kisorsolni.

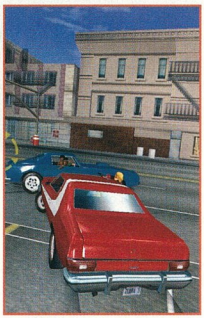
1. Min alapszik a játék?

2. Hány mérföld utat applikáltak bele a programba a fejlesztők?

3. Hány epizódból áll a játék?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 október 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES – Starsky and Hutch játék 1325. Bp., Pf.: 315



Ismét egy újabb konzolátirattal lettünk gazdagabbak a Minds Eye Productions jóvoltából, ezúttal egy autós/üldözős/lövöldözős játék képében, ami – a hatalmas sikerrel vetített tévéfilm-sorozat után – a Starsky és Hutch nevet kapta.

A játék több szálon kapcsolódik a filmsorozathoz, egyrészt bepattanhatunk a sorozatban szinte főszereplőnek is mondható – „Red Tomato" és „Zebra 3" néven ismert – csíkos járgányba, illetve a főszereplők is megjelennek. Starsky és Hutch hangját nem az eredeti sorozatban játszó színészek adják, de nagy meglepetésre megjelenik Huggy Bear is, akinek hangját Antonio Fargas – az eredetileg is őt alakító színész – kölcsönözte. Starsky és Hutch szerepe – az átvezető filmeken kívül – sajnos csupán a humoros beszólásokra korlátozódik, ugyanis a kocsijukból egyszer sem szállnak ki.

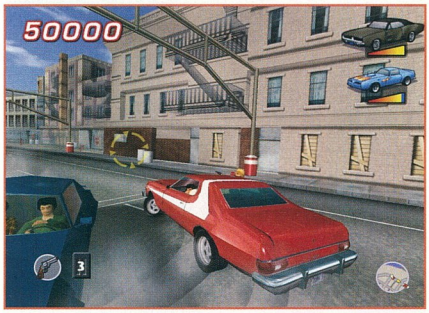
Aki szereti az arcade stílusú autós játékokat, az itt igazán kiélheti magát. Bármekkorát borul is az autónk, mintha mi sem történt volna, folytathatjuk tovább a száguldást.
A játékban összesen 18 pálya található, ezeken átjutva megkaphatunk még 4 szabadon bejárható – és elég nagy kiterjedésű – pályát, 3 versenyfeladatot, valamint a bónusz autókat. Ezekből nagyjából 10 különböző fajtát találunk, kezdve az egyszerű sportkocsiktól a limuzinon át egészen a teherszállító furgonig.

A „Story" módban három epizód található, mindegyikben hat alfeladattal. A feladatok teljesítéséhez általában a következőket kell tennünk: minél gyorsabban vezetni, minél többet ugratni, és mindent lelőni, amit csak lehet, de legfőképp addig lőni a rosszfiúk kocsijára, amig fel nem robban. Mindezt úgy, hogy egy képzeletbeli közönség érdeklődését kell folyamatosan fenntartsuk, sőt ha lehet, növelnünk kell a nézőszámot. Ha ártatlanokat gázolunk el, vagy hosszabb ideig nincsen semmi akció, akkor a nézőszám csökken. Amint eléri a nullát, vége a játéknak.

Nehézségi fokozatot nem lehet állítani, viszont a pályák egyre nehezednek, olyannyira, hogy a felétől már időnként idegbajt lehet kapni a sok újrajátszástól. Persze tudom, hogy ez így túl egyszerűnek tűnik, de próbált már valaki közületek úgy száguldozni a forgalmas városi utcákon, hogy közben még útba is kell ejteni a különféle, az úton és néha mellette elhelyezett ábrákat, jeleket, felhajtani teljes sebességgel többnyire az épphogy kocsi szélességű rámpákra, és közben a másik kézzel szinte folyamatosan lőni, hol az ellenfelek járgányaira, hol pedig a levegőben lebegő sziluettekre? Nos itt az alkalom, hogy kipróbáljátok, hogyan tudtok egyszerre két személyt irányítani. Na persze ha valamelyik haver, vagy éppen a tesó odaül mellétek, és egyiktőtök mondjuk a billentyűzettel az autót vezeti, a másik pedig az egérrel szórja az ólmot, máris sokkal egyszerűbb az egész, és ráadásul élvezetesebb is.

A játék látványvilága akár még szépnek is mondható, de az tény, hogy nem kell neki a legújabb Geforce FX kártya több száz mega memóriával, épp ezért csodát senki ne várjon tőle. A hangok, illetve a zene is pont olyan, ami egy ilyen játékhoz kell, vagyis zúgnak a motorok, csikorognak a kerekek, vijjognak a szirénák, csattannak a lövések zajai, a két szereplő folyamosan egymást szekálja, és közben szól a film alá festő zenéje. Semmi egyediség, semmi extra, de ilyen feszes tempójú akciójáték közben kinek van ideje erre figyelni?

Clemi



MINIMUM CONFIG: PIII 500, 128 MB RAM, 100 MB HDD, 16x CD olvasó, DirectX 8
JAVASLAT: PIII 1,2 256 MB RAM, 16 MB grafikus kártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Downtown Run	Midtown Madness
Patch, Trainer, Háttérkép	Nincs	70 %	88%

- \+ Pergő akciók
- \+ 100 mérföld bejárható útvonal
- \+ Élő, nyüzsgő környezet
- \- Csak ketten játszva élvezetes
- \- A felétől nagyon nehéz

70%

THE GREAT ESCAPE

40 éves évfordulóját ünnepli idén a The Great Escape, avagy A Nagy Szökés című film, melynek alkalmából a már eddig is bevált Pivotal-SCi duó (Conflict: Desert Storm sorozat) jelentetett meg játékot a film hivatalos licencélójeként. Nézzük is, hogyan sikerült átültetniük a monitorra Hilts, Hendley, Sedgwick, Willinski, és a többiek történetét!

Az 1963-ban bemutatott, és bámulatos sztárparádéval büszkélkedő filmet bátran tekinthetjük a második világháborús kalandfilmek alapjának - olyannyira, hogy a nem egészen tavaly ilyenkor megjelent Prisoner of War is ebből a filmből merített ötleteket. Mint ismeretes, a történet egy tucatnyi hadifogolyról szól a német frontvonal mögött, akik elhatározzák, hogy megszöknek a szigorú őrizet ellenére, és visszajutnak hazájukba, Angliába.

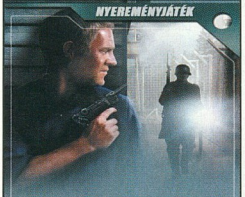
A Pivotal Games mindent kézhez kapott a játék tökéletesre gyúrásához: a film szereplőinek arcát, és hangját is felhasználhatták a készítés során – így nem meglepő, ha Charles Bronzon, vagy Steve McQueen fog visszamosolyogni ránk a képernyőről. Ennek ellenére magából a filmből nem láthatunk részleteket, minden bejátszás (mert hogy az azért van dögivel – az összes misszió előtt FMV animáció jelentkezik) számítógépes animációval lett újragenerálva. Ez mondjuk kicsit érthetetlen húzásnak bizonyult, de hamar túltettem magam rajta. Ami inkább volt kellemetlen, az a játékélmény. Ha már felteleplt a 2 CD-nyi tartalom a merevlemezre, és konfigurálás nélkül tökéletesen elindult a játék, akár rögtön bele is vethetjük magunkat az élvezetekbe, mert irányítás szempontjából semmi kacifántossal nem fogunk találkozni. A standardnak mondható W, A, S, D iránygombokon kívül az egérrel fordulhatunk körbe, és a Q, Space, Shift, Ctrl, illetve TAB gombok lesznek még használatban a futás, a guggolás, nézelődés, és térképhasználat miatt. A stílus lopakodós, ami ugye egy börtönből való szabadulás előfeltétele – nagyjából a már fentebb említett Prisoner of War mintájára, és ezt az azóta megjelent Splinter Cellel karöltve el tudjuk képzelni mire számíthatunk. Csakhogy, és itt jön a bökkenő, a fentebb említett két játék olyan szinten túlszárnyalta a várakozásokat, hogy a The Great Escape ezt nyögvenyelősen teljesítette csak – vagyis rögtön az első és legfontosabb pontnál elvérzett.

Pedig esély volt a sikerre: 4 különböző játszható karakter, akikkel a 23 pálya alatt szépen sorban ismerkedhetünk meg – végig a Nagy Szökés előzményeitől kezdve egészen a menekülés utolsó perceiig. A Mesterséges Intelligencia igen kiválóra polírozása, az, hogy összesen négy fajta ellenséges erő is a nyomunkban lehet (mindegyik másfajta aspektusból koslatva utánunk: ajtónálló, egyszerű kutyás őr, stb.), hogy használhatunk álruhákat, illetve lopózhatunk, hogy hátsó zsebekben kutassunk – mind, mind nagyszerűen hangozhatnak elsőre. Azonban ez nem változtathat azon, hogy ezek kidolgozottsága félkész képet mutat: mire belelendülnénk az akcióba már vége is a pályának – talán 1-2 kivételtől eltekintve túlságosan egyszerűek a küldetések, még akkor is, ha 5-6 dolgot kell végrehajtanunk egymás után. Az, hogy összesen az energiánkra, a halk osonásra, és az árnyékban való mozgásra kell odafigyelnünk, nekem egy kicsit kevésnek tűnt – nem is beszélve a linearitásról: egyes egyedül csak a fejlesztők által meghatározott egyetlen útvonal juttathatott el a célba. A 23 pálya első hallásra talán kielégítőnek hathat – azonban a nagyjából fél, egy órás játékidejük hamar kiadja a végeredményt: egy hétvégénél nem fogjuk tovább nyüstölni a játékot. Még akkor sem, ha a zene szép, a táj nem annyira borzasztó, és tudunk kommunikálni az őrökkel is – egy egyszerű iparos munkáról van szó, mely kikapcsolni ki fog, de forradalmit nem alkot.

Bagó Péter

THE GREAT ESCAPE

NYEREMÉNYJÁTÉK

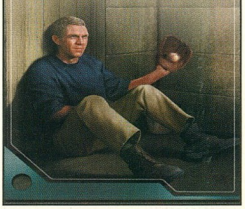


Hatalmas menekülésre és bujkálásra számíthatnak azok, akik belefognak ebbe a játékba. Megéri azonban játszani a programmal és velünk is, hiszen a nyereményjátékban az Automex Kft. 3 teljes programot sorsol ki a helyes megfejtők között.

1. Mikor mutatták be a játék alapjául szolgáló filmet?
2. Milyen járművek vezethetők a játékban?
3. Milyen egységet takar a Ferrets a programban?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 október 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES – GREAT ESCAPE játék
1325. Bp., Pf.: 315



MINIMUM CONFIG: PII 800 MHZ, 64 MB RAM, DirectX8
JAVASLAT: 1 GHz körüli processzor, 128 MB RAM

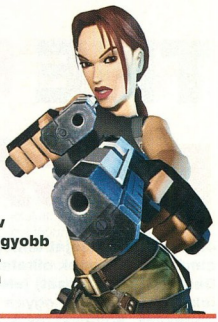
DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Splinter Cell	Prisoner of War
Trainer, Kézmutató, Háttérkép	Nincs	96%	92%

- \+ Kivalo hangulat
- \+ Meseszep alafesto zenek
- \+ Gyonyorű megjelenítés
- \- Igencsak rövid
- \- Nem túl jó az AI

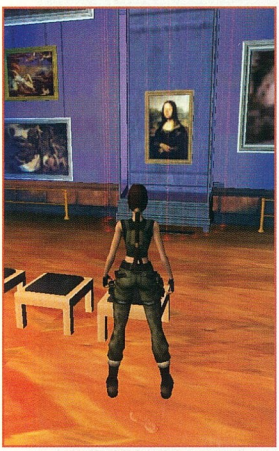
72%

EIDOS
CORE DESIGN
WWW.TOMBRAIDER.COM
12.990 FT

TOMB RAIDER
ANGEL OF DARKNESS



Egy Tomb Raider rajongó kesergése következik az év egyik legjobban várt játékáról – és az év egyik legnagyobb csalódásáról. Lara Croft szép, ám fejlesztői cserbenhagyták, és most elárvultan bolyong Párizs és Prága utcáin és pincéiben.



A te hátsódra bezzeg a kutya se kíváncsi, vigyori

Kerülném a hosszas bevezetőt, hiszen mindenki tudja, miről van szó, az előzmények tekintetében ajánlom márciusi számunkat, ott az előzetes négy oldalt kapott, most az értékelés kettőt, és ez nem vélletlen…

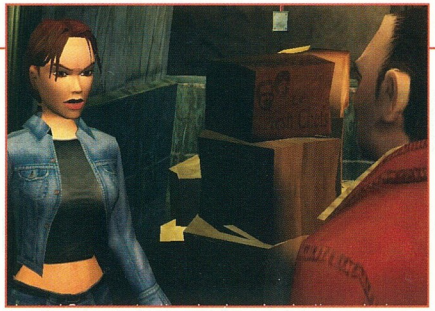
A cikk összképéhez hozzátartozik az oldalt olvasható kiemelt rész – az összefoglalva annyi történt, hogy az Eidosnál elszakadt a cérna, és kiadták a játékot úgy, ahogy volt. Ez nem egyedi a játéktörténelemben, hiszen például annak idején a Blood-franchise halt meg emiatt. Mint a Blood 2 esetében, itt is ennek egyik legfőbb bizonyítéka a tengernyi bug. Az új grafikus motor megítélésem szerint korai bétaállapotban van, kb. úgy fél évnyi csiszolás hiányzik még belőle. Az, hogy hőseink lába belesüpped a csövekbe, beszorulnak egy létrába, eltűnik a fegyver a kezükből, fejük színes csíkként hozzátapad a falhoz, átesnek a túloldalra, sőt mi több, a játék esik-kel, olyannyira, hogy a Strahov-erőd közepén csak a legfrissebb v42-es patch telepítése után lehet továbblépni, egy ilyen franchise esetében megengedhetetlen és elfogadhatatlan – és egész egyszerűen siralmas. Arról pedig ne is beszéljünk, hogy bár egy GeForce2 Ti-n 1024-ben élvezhető volt a stuff, a főellenségeknél vissza kellett kapcsolnom 640x480-ba, mert játszhatatlanul belassult az egész. És tetejébe koronát: a kamerakezelés minősíthetetlen. Sok esetben sikerül megtalálni a leghasználhatatlanabb szöget, volt, hogy egy belógó gerenda elmosott textúrája látszott csak, kitakarva a teljes játékteret – gyakran fogalmad sincs, hol a karaktered és mit csinál éppen. Csapnivaló! Maga a látvány hellyel-közzel rendben van, bár nekem jobban bejött a Last Revelation látványvilága – itt érezhető volt, hogy a PS2-ről hoztak át jó adag néha fakó, néha túl sötét textúrát. Az egésznek határozottan konzolos szaga van, ami nekem nem igazán fekszik – akár tetszik, akár nem, én innentől kezdve a cseh játékipar textúráit fogom standardnak tekinteni, lásd: Devastation és Chaser, így kell kinéznie ma egy PC-s játéknak. Az animáció rendben van, az összhatás a fentieket figyelembe véve azért nem rossz.

A már említett előzetesben a Core a grafika mellett az új irányítási rendszert emelte ki. Nem kellett volna – botrányos. Gyakorlatilag a Tomb Raider sorozat volt az egyetlen olyan „játékvezérlő-szagú" játék, melyet végigtoltam, egészen megszokva a dolgot. Ám a mostani... Szokni lehet ezt is, ám van jó pár rettentő találmánya. Például karaktereink lassú reagálása. Amikor menekülni kellene, és tolod neki az előrét, hősöd apró léptekkel indul neki, majd felgyorsul „utazósebességre". Ha oldalra kell lépned, ugyanilyen nehezen lódul meg. Ez egy közeledő ellenségnél azt jelenti, hogy nem fogsz tudni elmenekülni; ha nekinyomnak a falnak, nincs tovább. A program ráadásul néha nem hajlandó tudomásul venni egy-egy billentyűparancsot – az előre+ugrás helyett csak az előrét fogadja el, és Lara lesétál a semmibe; a rövid ugrás (séta+előre+ugrás) esetében a séta gombját nem értelmezi, és hősünk átugorja a platformot, ismét lezuhanva a mélységbe; lövés helyett elrakja a fegyvert... és hasonló nyalánkságok. Lépcsőkre kerülve pedig megőrülnek a figurák. Körbe-körbe pörögnek, esnek-kelnek, itt olyan túlérzékennyé válik az irányítás, hogy még! Az egész gyakorlatilag élvezhetetlenné teszi a játékot, az emberfia csak idegeskedik, és tölti vissza rendületlenül a mentéseket. Apropó, mentés. Újabb „ajándék", hogy a gyorsmentés (F5) gombját megnyomva a program néha nem az ennek fenntartott helyre menti el a játékot (a listán QS jellel megjelölve), hanem ötletszerűen egy másikba, és a visszatöltésre (F9) hol ezt, hol a gyorsmentést tolja be – épp ezért nem kell meglepődni, ha az F9-re egy két nappal azelőtti mentés kerül a képernyőre...

Aztán itt van a műfaj kérdése is. Akciójáték, mondják rá. Nem igazán, mondom én. A régebbi játékokban élvezetesek voltak az akciórészek (főleg az LR tetszett ebből a szempontból), itt nem. A szintén nagy dirrel-dúrral beha-

BUKTA

Az új résznek tavaly októberben kellett volna megjelennie. A csúszás miatt az Eidos az idén június 30-án zárt pénzügyi évét 10%-os részvényár-zuhanással érte meg. Mivel az öt európai nyelv egyikére a honosítás még nem fejeződött be időben, ezért az arra a piacra szánt félmillió példányt sem tudták kiszállítani, így az új pénzügyi év első hónapját máris veszteséggel kezdték. Ezt a hírt követte a július 15-i bejelentés: Jeremy Heath-Smiths, a Core egyik alapítója és ügyvezető igazgatója, aki egyben a kiadó fejlesztési igazgatója is volt, távozott mindkét cég vezetőségéből.



rangozott AI rémisztően ostoba, szkriptek halmaza, a lopakodási rendszer teljesen fölösleges, simán odaléphetsz bárkihez, és lelőheted, vagy egyszerűen elsétálhatsz mellette anélkül, hogy észrevenne. Az ellenség intelligenciája nem nagyobb, mint a vásári céllövölde bádogkacsájáé, az őrök a Resident Evil zombijai szintjén mozognak, fedezéket, fedezetet, taktikát nem ismernek, úgyhogy semmiféle akadályt nem jelentenek a továbbjutásban. Ellenség amúgy is nagyon kevés van, soha nem fogsz kifogyni a lőszerből, csak a főaljasok ellen, de akkor nagyon. (Ennek csúcspontja a Boaz ellenni meccs, amikor Kurtis pisztolya kiürül: megjelenik a földön egy tár, milliméter pontosan be kell pozícionálnod a jóembert, hogy felvegye azt, eddigre kb. hatszor halsz szörnyhalált.) Hiányzik a távcsöves puska, mint alapfelszerelés és a gránátok, ha már egyszer akciójáték. Lara pedig hiába tud karatézni, én soha nem használtam ezen képességét – csak akkor, amikor egy kötszert akartam felvenni, és közben a legyőzhetetlen lovag mögém lépett: a program az akciógombot, melyet a fáslit felveendő nyomtam meg, úgy értelmezte, hogy itt pofozkodni akarok, és hősnőm elkezdte csépelni a páncélost. Jellemző az egészre, hogy összesen kb. 6-7 alkalommal gyógyítottam meg hőseimet, és a játék végére úgy 60 egységnyi kötszerem gyűlt össze – maradjunk tehát annyiban, hogy ez egy ügyességi platformjáték, sztorival és némi kalandelemmel, megfúszerezve kevés akcióval. Gyakorlatilag a környezetet és a sztorit leszámítva ugyanaz a dolgod, mint eddig: ládákat tologatsz, kúszol, mászol, és egyik placcról a másikra ugrasz, peremekbe kapaszkodva oldalazol, úszkálsz és gombokat nyomogatsz, karokat húzgálsz. Kurtis Trent figurája és szerepe is kidolgozatlan, elvileg ő az akcióhős, csakhogy gyakorlatilag két főgonoszt kell lenyomnia egy csühös pisztollyal – amikor az oldalán ott figyeg a szuperfegyvere, amit csak a mozikban és a betöltő képernyőn használ. Túl sok nóvumot tehát ne várjatok...

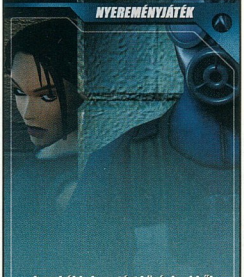
Újdonságnak azért itt van a „testfejlődés", ami magában jó ötlet. Ha betörsz egy ajtón, ládákat vagy nehezen mozduló karokat húzogatsz, Lara válla és bicepsze lesz erősebb, és tovább tudja fenntartani magát egy peremen, vagy épp ezzel fog tudni bejutni egy ajtón, megmozdítani egy kart. Ugrástól, futástól és megint csak a „ládázástól" lába és fenéke izmosodik, ettől nagyobbat fog tudni ugrani, sőt egy idő után (a párizsi szint végén) már sprintelni is tud. Mondom, ez jó, csak a szkriptelés miatt túlságosan kötött és direkt. Ott egy szakadék, Lara közli, hogy még nem tud rajta átjutni, elindulsz a másik irányba, találsz egy kisebb lyukat, átpattansz, és hősnőnk bejelenti, hogy most már megpróbálhatnánk az előző „hézagot" lekűzdeni. Ennek valahogy úgy lett volna értelme, ha a játékosnak van választási lehetősége. Például át lehet kerülni a túloldalra kerülő úton, rengeteg ugrálással, kúszással, mászással – vagy előre menve, egy ellenséggel teli szakaszon kézzel-lábbal csépelve a népet megszerezni az átugráshoz való erőt. Aki a kerülőt választja, a sok ugrabugrától szintén megerősödik, így bármelyik utat választod is, a végeredmény ugyanaz. (A játékban egyetlen titkos hely sincs (!), ezeket szintén ilyen kerülőkkel lehetett volna elérni, például.)

A végső pontszámot látva tessék elhinni, hogy én igenis Tomb Raider rajongó vagyok. Épp ezért pontoztam le ennyire. Talán ez az eddigi leggyengébb darab, temérdek buggal, irányítási képtelenségekkel, rosszul leprogramozott AI-val, tele átgondolatlan és a félbehagyottság érzetét keltő dolgokkal, vagy olyan önmagában jópofa lehetőségekkel, melyek kihasználatlanul maradnak a játék teljesen kötött, szkriptelt, lineáris volta miatt. Kár érte – nagyon nagy kár...

}{redenc

TOMB RAIDER
ANGEL of DARKNESS

NYEREMÉNYJÁTÉK



Lara bébi visszatért közénk, ebből a nemes alkalomból, íme itt van 3 eredeti játék az Automex jóvoltából, melyeket az alábbi kérdések helyes megfejtői között sorsolunk ki:

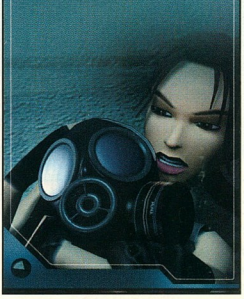
1. Ki lett a társa a játékban Larának?

2. Milyen új mozgásfajták kerültek be a programba?

3. Lehetséges-e a játékban, hogy több irányból közelítjük meg a célpontunkat?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 október 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES – Tomb Raider játék 1325. Bp., Pf.: 315



MINIMUM CONFIG: PIII 500, 128 MB RAM, DX9, 16 MB graf. kártya (T&L), 2.6 GB HDD
JAVASLAT: Minimum másfél gigás proci, fél giga memória, erős, 64 MB-os DX9-es graf. kártya

DVD kapcsolat: Patch, Trainer, Háttérkép

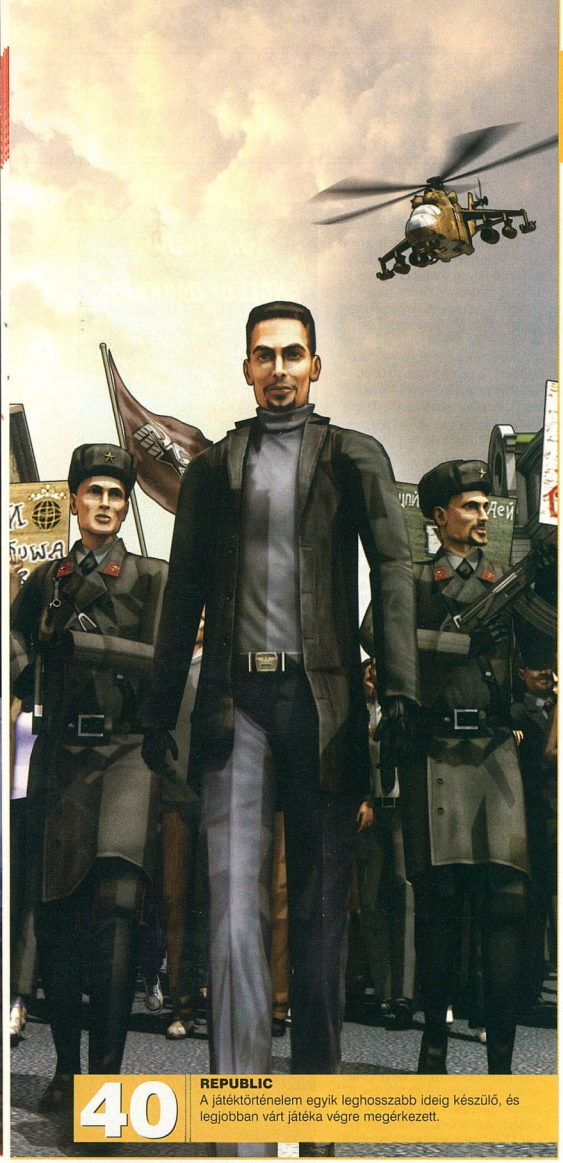
Multiplayer: Nincs

Rayman 3 86%

Indiana Jones and the Emperor's Tomb 82%

- \+ Lara szexi / animáció
- \+ Zene, hangok, beszéd
- − Bug hegyek
- − Irányítási rémálom
- − Hamar rá lehet unni

68%



STRATÉGIA

Végre megérkezett a Republic: Revolutions, mely akár a stratégia egyik mérföldköve is lehet. Az elmúlt hónap a kiegészítők időszaka volt, megjelent a Warcraft III és az American Conquest küldetéslemeze is. Ezeken kívül megnéztünk három sikergyanús játékot, az egyik az Everquest világában játszódik, a másik a mágia alkalmazását próbálja magas fokra emelni, a harmadik nem kisebb célt tűzött ki magának, mint hogy letaszítja trónjától a Commandos sorozatot.

TARTALOM

33 LORDS OF EVERQUEST

Az Everquest az egyik legsikeresebb MMORPG, mióta megnyitotta kapuit. A tervezők stratégiát készítenek, mely Norrath világába kalauzolja a játékosokat.

34 BATTLE MAGES

Mivel egyre kevesebb az új ötlet, egyre nehezebb érdekes játékot készíteni, a fejlesztők a műfajok keverésével próbálkoznak. A Targem fejlesztői most éppen RPG elemeket csempésznek egy valósidejű stratégiába.

36 KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

A Commandos stílusteremtő játék volt, és ráadásul piszkosul nehéz is. Most a cseh illetőségű Plastic Reality próbálkozik meg a lehetetlennel, hogy letaszítsa trónjáról a nagy elődöt.

38 EMPIRE: DAWN OF THE MODERN WORLD

A birodalom építő stratégiák legújabb példánya végre megérkezett szerkesztőségünkbe. A nagy kérdés, vajon sikerül-e felülmúlnia az Empire Earth sikerét?

40 REPUBLIC: REVOLUTIONS

Ime itt van a játék teljes valójában, végre kipróbálhatjuk, hogy milyen lehet minden – de tényleg minden! – eszközt bevetni, hogy megbuktassunk egy diktatórikus rendszert.

44 AMERICAN CONQUEST: FIGHT BACK

Minden játékfejlesztő cég vágyva vágyott pillanata, amikor egy alkotásukról kiderül, hogy aranytojást tojó tyúknak bizonyul. A felfedezés a szó szoros értelmében bearanyozza őket, hiszen innentől kezdve amit abban a témában az asztalra letesznek, ragyogni fog fényességesen.

46 WARCRAFT III: FROZEN THRONE

A Blizzard legnagyobb sikerű játékának, a Warcraft-nek most megjelent kiegészítő lemeze szintén nagy sikerre tarthat számot.

40 REPUBLIC

A játéktörténelem egyik leghosszabb ideig készülő, és legjobban várt játéka végre megérkezett.

ELŐREJELZÉS

Captain Scarlet: Retaliation	2003/09	Digital Workshop
Wildlife Park	2003/09	Koch Media
Laser Squad Nemesis	2003/09	Just Play
Charm of War	2003/09	Oxygen Interactive
Homeworld 2	2003/09	Vivendi
Commandos 3: Desatination Berlin	2003/09	Eidos Interactive
Ufo: Aftermath	2003/09	Cenega
Napoleon	2003/09	GMX Media
SimCity 4: Rush Hour	2003/09	Electronic Arts
C&C Generals: Zero Hour	2003/09	Electronic Arts

TOPLISTA

1. C&C: Generals	Electronic Arts
2. SimCity 4	Electronic Arts
3. Age of Mythology	Microsoft
4. Praetorians	Eidos Interactive
5. Warcraft 3	Blizzard
6. Rise of Nations	Microsoft
7. Warcraft 3: Frozen Throne	Blizzard
8. Republic: Revolutions	Eidos Interactive
9. American Conquest	CDV
10. Impossible Creatures	Microsoft

SONY ONLINE ENTERTAINMENT
RAPID EYE ENTERTAINMENT
WWW.LORDSOFEVERQUEST.COM
2003. NOVEMBER

LORDS OF EVERQUEST

Olykor-olykor, amikor egy játékban jól beverik az arcomat, s letargikus hangulatomban minden billentyűt halálos ellenségemnek vélek, el-elgondolkozom azon, mi mindent hozhat még a játékipar.

Ilyen töprengésem szülötte az a gondolat is, hogy vajon a rajongók határtalan éhsége kedvenc motívumaik iránt, vagy a játékipar professzionalizálódása az oka annak, hogy egy-egy játékvilág több műfajon is „keresztülhúzódik"? (Jól benyomhatták az orromat, hogy ilyenekre gondolok, mi?) Erre a „világátportolásra" (én) példa a sikeresebbek közül a Heroes sorozat, amelyből talán még csak autóverseny nem született, de szinte minden egyéb (stratégia, kaland, szerepjáték) igen, a kevésbé sikeresekre meg mondjuk a Renegade.
Most újabb ilyen márkavédjegy által vezérelt területfoglalós akció van alakulóban: real-time stratégiai játék születik az EverQuest-univerzum logója alatt. A hír érdekes, s értéke attól (is) függ, miként vélekedünk magáról az alapról, az egyik első, a világon szerte sok rajongóval rendelkező MMORPG-ről, az EverQuestről. A vélemények ugyanis megoszlanak arról, mi is az EverQuest igazi lelke: a csapatmunka, a közös kalandozás, hiszen a játékban az NPC-k valójában más játékosok által mozgatott figurák, vagy inkább a nagy szabadságot kínáló terepen zajló heves szörny- (s urambocsá' kalandozó-) gyilkolászás? Aki az utóbbit részesíti előnyben, annak bejöhet a real-time stratégia műfaja, ahol iparilag, szervezetten üzheti kedvenc foglalatosságát. A játék fejlesztői ehhez a csillagokat is leígérik az égről: lesz itt 12 szerepló's multiplayer lehetőség, epikus világirodalmi remekmű a sztori-módban, varázstárgyak és varázslatok, meg csodálatos grafika, és még nagyon sok térkép, és... és... ööö... meg minden, amit eddig a játékvilágban bárki, bárhol, bármikor kitalált.
Ha a hatalmas arccal világgá kürtölt „rts-forradalom" utcaszéles paravánja mögé betekintünk, valójában mit is látunk? Megpillantunk egy sztorivázat, amelynek megítélése ízlés dolga, én nem ajánlanám Nobel-díjra: Antonica kontinensén járunk, itt vívja egymással a Norrath jövőjét végleg megváltoztató harcát három nép (valójában inkább több faj szövetségei ezek a csoportok, de erről még keveset lehet tudni, mert ezt még nem tették közzé az alkotók). Előttünk húzódik az rts-játék gerince: a három csoporthoz tartozó egységek (húsz körül mindegyikben) és az őket vezérlő lordok (innen a játék címe). Fontos komponense az összképnek a technológiai fa: varázslat- és képességfejlesztési rendszer felel meg ennek. Látunk aztán szerepjáték-elemeket is: a lordok fejleszthetők, fegyvereket és páncélokat szerezhetnek, amellyel a csatamezőre látogathatnak, az egységek is fejleszthetők, sőt megszerzett tudásukat tovább is viszik pályáról pályára, és persze akadnak szörnyek is.
Ha tovább nézelődünk, még megpillantjuk a technikai ígéreteket is: 1600x1200-as felbontás, mérsékelt gépigény (már akinek a szemében az 1 GHz-es proci és a 32 MB-os grafikus kártya ide sorolandó), szép színek, háromszintű zoom, meg ilyenek... Ha a képekre is vetünk egy pillantást, azt is láthatjuk, hogy igényes és szép játék készülődik. A harcosok designja szemet gyönyörködtető (olyanok, akárha nagy és színes műanyag játékfigurák lennének), és a varázslatok effektjei is látványosak.

Tünde testvérem, gyorsan az ambipúrt!...

Másképp hangzik így? Nyilván. Kevés ez? Semmiképpen.
Az EverQuest-univerzum tágul: ha a fejlesztők ígéretei megvalósulnak, az EverQuest rajongói egy színvonalas játékkal gazdagodnak, amely a netes játék élménye helyébe egy más élményt kínál. Ha az ígéretekről kiderül, hogy csupán cirkuszi csinnadrattának bizonyultak, akkor pedig az EverQuest név sem fogja megmenteni a naponta érkező real-time stratégiák özönében megjelenő játékot. A játékipar története ugyanis tele van tanulságokkal. Csak figyelni kell rájuk.

Tarcsa Zoltán

ELVESZETT TÖRTÉNELEM

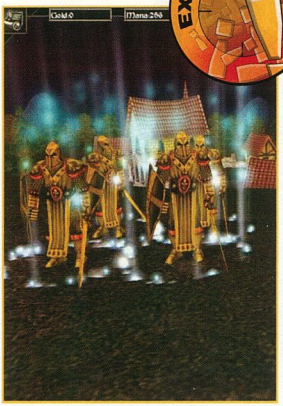
Talán az EverQuest rajongók kedvéért, talán egyszerű marketing-megfontolásból, a Lords of EverQuest eseményei nem az online játék történelmi idejében játszódnak, hanem sok-sok ezer évvel azt megelőzően. A kerettörténetet az istenek egykori – ma már csak legendákban, mítoszokban élő – háborúja szolgáltatja, mely szerint egy gonosz isten vezetésével az erőben, hatalomban s tudásban egykor hatalmas ogrék, orkok és óriások zúdultak a földre. A mítosz szerint a gigászi harc után Norrath istenei az ogrék (orkok, óriások) képességeit elvették, a gonosz Rallos Zeket (ilyen hülye neve van, nem tehet róla...) pedig kitaszították a semmibe. Ám a mítosz mit sem tud arról, hogy az ogrék (orkok, stb.) hatalmuk egy részét számüzetésük előtt elrejtették, s most ezekért a titokzatos ereklyékért és ősi tudásért ismét fellángol a harc...

BUKA ENTERTAINMENT
TARGEM
WWW.BUKA.COM
2003. SZEPTEMBER

BATTLE MAGES

EXKLUZÍV

A kelet-európai fejlesztők és kiadók lassan felnőnek a nagyok közé mind kvalitást, mind a program körüli felhajtást tekintve. A Buka legújabb programjának személyében egy érdekes műfajelegyet ismerhetünk meg – lássuk, mennyire ízlik a koktél...

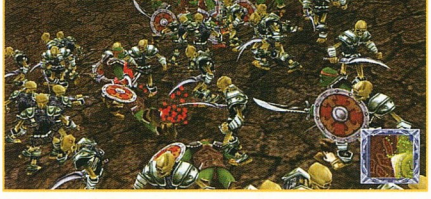


A kör közepén állok, körbevesznek jóbarátok s rosszak...

Kíváncsiak vagytok az elméletemre, amely az én elméletem, és csak az enyém, és senki másé? Nem? Há' miér'? Tulajdonképpen mindegy, csak nem fogtok rögtön a bevezető soroknál fölidegesíteni... Szóval, van nekem egy elméletem, ami csak az enyém, és ez az én elméletem, és én ezt most el fogom mondani, az elméletem, ami az enyém. Az elméletem (ami az enyém), úgy szól, hogy khm... minden játék nagyon széles a marketing-elején, aztán szűkülni kezd a fejlesztés-közepén, hogy egyszeriben nagyon vékony legyen a játékosvégén. Nos, ez az én elméletem, s csak azért jutott most eszembe, mert néhány hónappal ezelőtt volt szerencsém rosszindulatú módon fikázni a Buka készülő új játékát, a Battle Mages-t, s a sors most úgy hozta, hogy nekem jutott az alfaverzió, s most itt állok előttetek, izgatottan várva, hogy elméletem igazolódik-e, avagy kedves szemeitek előtt égek be rendesen.
Ez utóbbira pedig van (egy kicsike) esély, mert előzetes tartózkodásom ellenére jópofa játék van készülőben, amely szerepjátékos elemeket vegyít a real-time stratégiai motívumokkal. Hogy ebből mi sül ki, alant olvashatjátok, mert megosztom veletek az alfaverzióval szerzett tapasztalataimat.

A gagyisztikus kerettörténetre ne vesztegessünk sok szót, az nem változott a játék első beharangozása óta, de szerintem az úgysem olyan érdekes egy harc- és varázslásközpontú csihipuhiban. Csak egy csipetnyi belőle, hogy az ízére ráérezzetek: kezdetben a világot a Mágikus Kristályok védték az ősi gonosztól, ebben az időben békében éltek a népek, stb., stb. Ámde aztán... és akkor... Na jó, ennyi elég.
Szóval a játékban egy varázslót (hah, miket is beszélek, egy harci mágust!) alakítasz, melynek fő karakterisztikáit te adhatod meg a játék elején, kiválasztva, melyik varázslatiskola a szimpatikus neked. Aranyos poén, hogy a választható figurák között van egy drabális harcos is, aki a mágiavizsgát nem tudta letenni, parancsnoki képességei azonban előnyt jelenthetnek a későbbiekben. (Ettől függetlenül nagyon kíváncsi vagyok, van-e valaki, aki nem egyből a Káosz iskola tűzgolyót dobáló Vörös Mágusára csap le.) Varázslód a játék elején kap néhány rongyos katonát, akik segíteni fogják őt, aztán irány a Küldetés mód. A szerepjáték elemek dominálnak a továbbiakban is, az egységek a pályákon különböző feladatokat kapnak, elvégzésük tapasztalati pontjaik számát gyarapítja, melylyel képességeik javíthatók. Az aktuális küldetéseket a program a képernyő szélén megjeleníti, persze napló formában is lekérhető. A tájékozódást egy kisebb világtérkép is segíti, erre a nagy pályák miatt szükség is van.

A játék irányítása egyébként egyszerű, könnyen tanulható, nem tér el a műfaj hagyományos alkotásaiétól. A képernyő egyik oldalán a varázsló, a másikon a csapataink akciózásához szükséges vezérlőikonok feszülnek. Egy részük a stratégiákban megszokott módon az erőforrások mennyiségéről ad tájékoztatást: hogy állunk a varázspontjainkkal, az arannyal (amelyből újabb egységeket vásárolhatunk), illetve csapatainkkal (melyik egységből mennyi van jelenleg, mennyi a maximum).
A gombok másik része a közvetlen (többnyire harci) irányítást szolgálja: masírozás, támadás, varázslás. Módunkban áll a funkcióbillentyűkhöz hozzárendelni a nekünk tetsző varázslatokat (szent kézigránát, atombomba), az egyéb, például a karakterfejlődéseket megjelenítő menük pedig egy gombnyomással elérhetők. Ízléses, egyszerű, tetszetős. Ezt így kell csinálni, gyerekek!... Akadt azért egy olyan dolog is az irányításban, ami annyira meglepett, hogy még most sem tudom, szenzációs ötletnek, vagy nagy mellényúlásnak tekintsem (döntsétek el ti): arról van szó, hogy a térképet előre megkukkolni csak a varázslód „szellemtekintetével" vagy képes, ez viszont varázspontjaidat fogyasztja. Ez így első hallásra talán nehezen érthető, hát képzeld el, hogy amennyiben az egységeidet kijelölöd, az egér előre, hátra irányokba történő mozgatása nem görgeti a képernyőt (hogy megnézd, mi van a domb mögött), hanem megborítja a kamera dő-



HALLOTTÁL MÁR A BUKÁRÓL?

Ha még nem, garantáltan fogsz. Az orosz játékipar 1994-ben feltűnt új fenegyereke ez a cég, amely a kezdeti játékforgalmazásról (a Sony, az Electronic Arts és az Acclaim hivatalos oroszországi viszonteladója volt többek között) előbb a játékkészítésre, majd úgy hat éve a kiadásra állt át. Két-három éve dinamikus terjeszkedésbe kezdett, akkortól figyeltek fel rá, mára több mint hatvan országgal állnak kereskedelmi kapcsolatban. Az általuk kiadott cuccosok közül a Rage of Mages csenghet füledben ismerősnek, egyéb játékaikról nálunk valamivel kevesebbet lehetett hallani. A kiadáson túl a külföldi játékok honosításával is foglalkoznak, nekik köszönhetően van már orosz Heroes III is!

lésszögét (jobbra, balra mozdítva meg az egység körül körözteti a kamerát). Ha a varázslóra váltasz, az előbbi egérmozdulatokkal már suhansz is, de ilyen sebességgel apad varázspontod is. Hát ez azért nem semmi!... (Cinikusok azt mondanák: annál lényegesen kevesebb.)

A táj, amelyen mozogsz, nagyon szép, bár bevallom, ilyet már láttam a 2001-ben megjelent Black and White-ban, úgyhogy annyira nem kell hanyatt esni tőle. A víz megjelenítése, valamint a zoomolás itt szebb, mint amabban, de például a fák mintha egy az egyben onnan kerültek volna ide. Éjek és pappalok követik egymást, valamint az időjárás is változó, bár az esőt először valami grafikai bugnak véltem. Egy kissé zavart az is, hogy a pálya szélein „üvegfalba" ütközünk, de egyrészt mivel a pályák hatalmasak, ez nem sűrűn fordul elő, másrészt a széleken a táj rajzolata szépen folytatódik, s nem ér véget egy nagy semmi feketeségben, mint mondjuk anno a Freedom Force-ban, vagy föld-keresztmetszeti rajzban, mint a Tropico 2: Pirates Cove-ban. Az egységek animációja szép, az összecsapások látványosak (fröcsög a vér, igaz, a földre már nem hullik), kár, hogy egy bizonyos ponton már nem tudunk közelebb zoomolni az akció sűrűjébe.

A küldetések között némi kis animáció buzdít a folytatásra, de mivel ezek átlag fantasys képek, szépiaszínű grafitrajzokat imitáló állóképekben elbeszélve, engem inkább lehorgasztottak. Akárcsak a zene. A zene, amelyről annyi mondható, hogy átlagosan középszerű. Reméljük, a játék a megjelenésig még bővülni fog néhány soundtrackkel, mert ez így nagyon harmatos.

A program stratégiai részének tartósságát az öt különböző játszható faj hivatott biztosítani, s persze maguk a varázslatiskolák, bár a varázslatok száma nem túl nagy (persze nem állt módomban mindegyiket kitapasztalni, de a sajtóanyagok is összesen 40-50 varázslatról beszélnek). Ez – úgy vélem – könnyen gyenge pontnak bizonyulhat, bár igaz, nem a varázslatok számától, sokkal inkább használhatóságuktól, illetve kiegyensúlyozottságuktól függhet a siker.
Hozzá kell tennem persze, hogy alfa állapot alapján nem szerencsés megítélni az év harmadik negyedévére ígért teljes játékot, bár az egyértelmű, hogy a koncepció és a grafikus motor már nem fog változni, vagy csak nagyon keveset. A kézhez kapott példánnyal a minimumként ajánlott konfiguráció precíz betartása mellett is akadtak problémáim (textúrák szakadoztak széjjel, itt-ott vibrált a kép, olykor meg egy kattintásra a Windowsban talál-

Zöld Erdő SC erőnléti edzése önkéntesek ellen

tam magam, s még azt sem mondta: bikkmakk), ezek azonban olyan problémák, amelyekkel a kész játékban már biztosan nem találkoztok (reméljük...).

Nos, a játék igéretességére visszatérve fogalmazzuk meg a kérdést: a széles hírverés után nagy durranás lesz-e a Battle Mages? A tapasztaltak alapján, bevallom, ezt nem hiszem. Manapság divat a különböző játékműfajokat egymással keverni abban a reményben, hogy az alkotóanyagok kellemes eleggyé állnak össze, akár egy koktélban. A Targem fejlesztőcsapata – akiknek a Battle Mages az első játékuk – nagyot markolt a real-time stratégia és az RPG összevegyítésével. Hogy merész próbálkozásukat siker koronázza-e, most még nem tudható. Szerény véleményem szerint azzal, hogy a real-time stratégiai részből kihagyták a gazdaság menedzselését (ezt az AI végzi helyettünk), a szerepjáték elemeket pedig lényegében csak a számszerű karakterisztikák, a tárgyak és a küldetésrendszer képviseli, alaposat nyestek mindkét műfajból. A kivitelezés ugyan korrekt, minden benne van, ami egy ilyen 3D-s real-time stratégiában kötelezően benne kell legyen, mégis hiányzik belőle valami átütő erő, valami eredeti kellem és báj, ami lökne minket küldetésről küldetésre. Hamarosan érkeznek a vele egy súlycsoportú versenytársak is (lásd például e számunkban a Lords of EverQuest-et), nem beszélve azokról, amelyek már most is tarolnak (mondjuk a WarCraft III). Persze unaloműzőnek ez is megteszi.
Ó, igen, hogy el ne felejtsem: szóval, mi a véleményetek az én elméletemről?

Tarcsa Zoltán

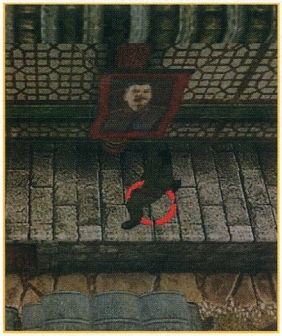
NOSZTALGIA

Barátaim, akik a Commodore korszakban nőttetek fel! Ha ti hallottátok volna, amit én hallottam!... Mivel a játék angol nyelvű fordítása nem volt még teljesen készen (lényegében csak a feliratokra terjedt ki), az összekötő szövegek és az egységek parancsokat nyugtázó szavai még oroszul szóltak! Ó, az a sok pompás „hárász"! Meg „igyjom"! Az egykori (kötelező) oroszóráimat idéző szavakat mély nosztalgiával hallgattam... S ha még ehhez azt is hozzáveszem, hogy marcona katonáim ezzel kimerítették teljes, sok-sok évi munkával összegürcölt orosz nyelvtudásomat...

CENEGA
PLASTIC REALITY
WWW.KOREAFORGOTTENCONFLICT.COM
2003. IV. NEGYEDÉV

KOREA
FORGOTTEN CONFLICT

Miután nemrégiben hírt adtunk a cseh illetőségű fejlesztőcsapat Commandos ihlette új játékáról, megérkezett hozzánk egy játszható demóverzió is, ami alapján képet kaphatunk arról, hogy a sok ígéretből végül mi fog megvalósulni. Szeretném kihangsúlyozni, hogy ez csak egy munkademó, amely még nem tartalmazza a játék összes funkcióját, így nem reprezentálja tökéletesen a végső verziót. Kezeljétek hát ennek megfelelően a cikk további részében leírt véleményemet és tapasztalataimat.



- Mentsen!
- Igenis, Sztálin elvtárs...

MI A HELYZET KOREÁBAN?

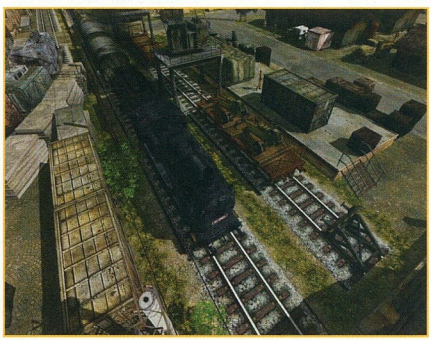
Ha figyelmesen hallgatjuk a híreket, kiderül, hogy a félszigeten még mind a mai napig nem oldódott meg a helyzet. Észak- és Dél-Korea – akárcsak régen az NDK és NSZK – egy kezdetben egységes állam két „leszármazottja", melyek még most is két különböző világrendet (kommunizmus, kapitalizmus) képviselnek, és ennek megfelelően kölcsönösen utálják is egymást. A probléma gyökerei egészen a II. világháborúig nyúlnak vissza, amikor is a már-már térdre kényszerített Japán ellen 1945 nyarán a Szovjetunió is harcba szállt Ázsiában. A háború végső befejezéséig Sztálin seregei fényes győzelmeket arattak, eljuttották egészen a koreai félszigetig, és elhintették a kommunizmus magjait. A hidegháború időszaka alatt a félsziget sorsát nem tudták rendezni, így az ENSZ mesterséges határvonalat húzott a 38. szélességi fok mentén. Ettől délre alakult meg az USA és Japán által is támogatott Dél-Korea, míg északon a kommunista Kína és a Szovjetunió által kedvelt kormány uralkodott. A folyamatos határincidensek azután 1950-ben valódi háborúba torkolltak, melyet azonban megnyerni egyik fél sem tudott – így minden maradt a régiben.

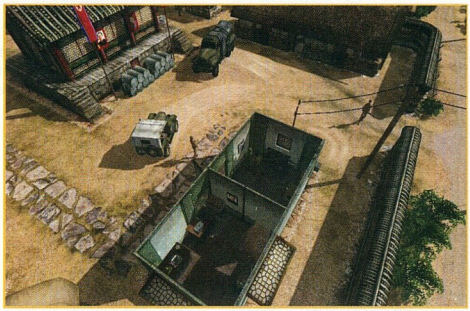
Kezdjük talán egy pozitív dologgal. Annak ellenére, hogy a játék még bétaverziónak sem tekinthető, meglepően stabilan működött.
A teszteles során egyetlenegyszer sem szállt el vagy fagyott le, ami igazán meglepő, mert gondolom, nincs olyan játékos, aki ne találkozott volna olyan – már kiadott – programmal, amire ne kellett volna ráapplikálni egy (vagy több) frissítést és patchet, hogy a játék végre élvezhetően és jól működjön. Üröm az örömben, hogy Radeon videokártyával nem sikerült beizzítani a programot (a hiba valószínűleg a mi készülékünkben van :)), viszont egy Geforce 4 Titaniumon probléma nélkül ment.
Ha már a hardverről beszélünk, érdemes megemlíteni, hogy mivel a játék full 3D-ben csillog, a minimum követelmény várhatóan egy Geforce 3-as vagy egy Radeon 8500-as lesz. Mindez valószínűleg annak a következménye, hogy a fiúk szeretnének valami nagyon szépet letenni az asztalra – ahogy ők mondták, FPS szintű grafikát akarnak bemutatni ebben az inkább stratégiai jellegű játékban. Ehhez pedig vas kell – főleg ha belegondolunk, hogy közkézen forognak már a Doom 3 és a Half Life 2 videói...
De nézzük, hogy mit várhatunk a KFC-től (nem, nem a Kentucky Fried Chickenre gondoltam... :))

Kezdjük a grafikával, ha már úgyis szóba került. A beharangozó hirdetések és előzetesek minden szépet és jót ígérnek. Mindezt annak ismeretében, hogy a játék lelkét alkotó Typhoon motort 1998-ban kezdték fejleszteni, úgy gondolom, érdemes egyfajta pozitív kétkedéssel fogadni – akkor nem lesz túl nagy a csalódás. Az angol szakszavak fele által képviselt dolgokat bevallom – szégyen vagy nem szégyen – nem is igazán tudom, hogy hol is keressem a képernyőn. Ilyenekre gondolok, mint például a „flexible weighted animation blending system" vagy az „advanced terrain texture synthesis". Úgyhogy a szakzsargont most kihagyom.

Grafikailag a program vegyes összképet mutat. Pusztán esztétikai dolog, de nekem valahogy minden olyan fakó és komor. Alapvetően a sötétzöld/barna/fekete dominál, ami egy kicsit lehangoló, és hosszú távon az unalmasság érzetét kelti (valahogy mindig az Operation Flashpoint jutott eszembe játék közben a színekről). Maga a játéktér egyébként nem néz ki rosszul: a növényzet például egészen korrekt, a fák nem lapos 2D-s objektumok, ráadásul mindehhez kellő sebesség is társul, ez szintén értékelendő. Minden árnyékot vet, embereink, a tereptárgyak és a növényzet is. Ha maximalista vagyok, akkor azért ennek lehetne játékbeli funkciója is – például az árnyékba húzódva kevésbé vennének észre az őrök. Sajnos ilyesmivel nem találkoztam, úgyhogy ez csak dekoráció.
Az emberek animációja nem rossz; van egy kis korcsolya-effekt, de nem túl vészes. Ami inkább problémás, hogy az alapvető sémák (sétálás, futás, megfordulás) minden őr esetében azonosak. Ha a képernyőn húsz koreai katona van, akkor azok mind ugyanúgy mozognak. Kicsit olyan az egész, mintha egy csapat „egyenterminátor" lenne az ellenség. Nem nagyon találkoztam olyasmivel, hogy mondjuk az egyik őr járörözés közben leült volna egy picit, vagy esetleg ketten dumcsiztak volna az unalmas szolgálat alatt. Mindenki órákon át fel-alá járkált, szigorúan követve az előírt útvonalat, ami nem igazán reális, és hosszú távon „álmosító" hatású is.

Találkoztam a 3D-vel járó gyerekbetegségekkel is. Ilyen például a tipikus „belehal a hulla a lépcsőbe" effektus, amikor a földre zuhanó katona egyes testrészei beleolvadnak a körülötte lévő objektumokba. Aztán ott van a „látszólag elfér az emberem, de





mégse" szindróma – amikor úgy néz ki, hogy át tudunk menni mondjuk két láda között, aztán kiderül, hogy ott mégsincs átjáró. Ez különösen kellemetlen ebben a játékban azért, mert itt bizony sokat kell törni a fejünket az útvonalon, ha szeretnénk elkerülni az őrjáratokat. Sőt, egyszer az egyik emberem sikeresen beszorult az út széle és egy szikla közé, és sehogyan sem lehetett kiszedni onnan. Ide tartozik az is, hogy a terepen igen korlátozottak a mozgási lehetőségek. Például embereinkkel nem tudunk bemenni az erdőbe, és akár egy közönséges földútról sem olyan könnyű letérni, még ha körülötte látszólag nincs is semmi akadály. Érthető, hogy a pályaszerkesztés miatt vannak korlátozások, de ez elég erősen negatív irányba befolyásolja az ember közérzetét – hiszen nincs sok választási lehetőség, ha csak egyfelé lehet menni.
A grafika kitárgyalásának zárszavaként én azt mondanám, hogy nem rossz, de semmi esetre sem szabad „state of art" jelzővel illetni. Ha valaki csillogtatni akarja gépe képességeit, szerintem nem ez a program lesz a megfelelő eszköz.
A hangról mondani igazából sok mindent nem tudok – ebben a játszható demóban csak az aláfestő zene és egy-két apró hangeffektus dolgoztatta a hangkártyát. Gondolom, ez még sokat fog változni.

Végül, de nem utolsó sorban vegyük elő a játékmenetet. Egyértelműen érezhető a Commandos sorozat hatása – ugyanaz a séma, csak 3D-ben és Koreában. Itt azonban talán kicsit kevésbé lopakodósra is lehet venni a figurát. Például az egyik küldetésben kísérletképpen rambóként rontottam rá egy géppuskafészekre. A mesterlövész távolról elkapta a géppuskást, miközben egy másik harcosom egy szikla takarásából pillanatok alatt elintézte annak két társát éles késével. Ugyan rohamozó emberem bekapott egy-két lövedéket, de mivel a játékban mindenkinek életereje van (azaz egy lövés nem halálos), ezt utána a doki regenerálta. Ez a megközelítés ugyan könnyebbé teszi a játékot, viszont így szerintem szórakoztatóbb lehet a pergősebb akciót kedvelők számára. Elméletileg a 15 küldetésben majd lesznek olyanok is, ahol nem csak egy 2-4 fős kommandót, hanem 10-15 fős szakaszokat is irányíthatunk. Van-e ennek értelme akkor, ha egyszerre csak egy embert tudunk vezérelni? Örömmel jelentheted, hogy úgy néz ki, lesz lehetőség arra, hogy a játékot megállítva „felprogramozhassuk" minden egyes katonánk teendőit. Ezzel kivitelezhető lesz például az, hogy összehangolt támadást indítsunk mondjuk egy tábor két végéről, ezzel megosztva az őrök figyelmét. Sajnos ez a funkció a demóban még nem működött igazán, de a gombok már megvannak... :) Ha sikerül játszhatóra megcsinálni ezt a részt, akkor az úgy gondolom, sokat fog dobni a játék élvezhetőségén.
További jó pont (amellett, hogy reális is), hogy van inventory rendszer, ráadásul az elesett embereket át lehet kutatni, és a náluk lévő fegyvert, lőszert és egyenruhát el is szedhetjük. Így nem fordulhat elő az, hogy hidegre téve egy fél hadsereget azt vesszük észre, elfogyott a lőszer, és a továbbiakban puszta kézzel kell tovább harcolnunk. Embereink ráadásul használhatják a társaik cuccát is – azaz mondjuk a mesterlövészpuskát odaadhatjuk akár egy doktornő kezébe is. Persze nem lesz olyan profi, mint a flinta eredeti tulajdonosa, de hát a ravaszt ő is meg tudja húzni.

- Őrparancsnok elvtársnak jelentem, az imperialisták elvitték a tetőt!

Végszóként: az, hogy a játék sikeres lesz-e vagy sem, szerintem két dologtól függ igazán. Egyrészt attól, hogy sikerül-e kihozniuk egy viszonylag csendes időszakban – amikor a nagyágyúk éppen újratöltenek –, illetve attól, hogy mennyi újdonságot tudnak berakni a Commandoshoz képest. Ilyen például az embereink tevékenységének előre programozása, ami úgy gondolom, egészen eredeti ötlet. A 3D nekem nem igazán jött össze, nem is a látvány, hanem a játékmenetre gyakorolt hatása miatt. Végső ítélet természetesen nincsen, várjuk meg a végleges verziót!

SzabFer

ELFELEJTETT HÁBORÚ?

Meglepően ötletes címet választottak a fejlesztők a játékuknak, ugyanis a koreai háború nemcsak a valós életben, hanem a számítógépes játékok között is igencsak ritkán került szóba. Ha valaki esetleg szeretne ebben a konfliktusban részt venni – persze csak a képernyők előtt –, akkor hamar kiderül, hogy igencsak kevés program játszódik a világnak ezen a részén. Alapvetően két kategóriában találhatunk Koreában játszódó játékokat: a repülőgép-szimulátorok (Sabre Ace: Conflict Over Korea, Mig Alley) valamint a viszonylag kis rajongótáborral rendelkező körökre osztott „csontstratégiák" (Squad Battles: Korean War) között. Populárisabb akció vagy stratégiai program úgy néz ki, eddig még nem jelent meg a témában – talán ez a játék lesz az első fecske?

STAINLESS STEEL STUDIOS
ACTIVISION
WWW.EMPIRESRTS.COM
2003. OKTÓBER

EMPIRES:

DAWN OF THE MODERN WORLD

A gond az, hogy csak a járművek kétéltűek...

Az Empire Earth fejlesztöinek új stratégiai játéka némiképp leszűkíti a választható népek körét. Cserébe a korábbinál is részletesebb grafikával, nagyítható-kicsinyíthető játéktérrel és a szokásos faviccekkel keresi a játékosok kedvét...

Származástan

A fejlesztő neve okkal tűnhet ismerősnek: a Stainless Steel 2000-ben, az Age of Empires hasonmások sorából kiragyogó Empire Earth-szel lopta magát az RTS kedvelők szívébe. A maga korában és műfajában forradalmi újításokat (poligonos egységek, nagyítható-kicsinyíthető 3D-s terep) felvonultató programot azonban nem elsősorban előremutató grafikai megoldásai, hanem egész történelmet átfogó játékmenete emelte vetélytársai fölé. Ez volt az első valós idejű stratégia, melyben választott népünket a pattintott kőkorból öt évezred vérzivatarán át a nanotechnológia és az orbitális hadviselés szép új világáig vezethettük – feltéve, hogy sikerült élve eljutnunk odáig.

Fent említett erényei okán az Empire Earth három évvel megjelenése után is szalonképes maradt[1] – hála a készítőknek, akik egész sor jó kompromisszummal fokozták időtállóságát. Példa: az egységek közelről bűn rondák ugyan, a változtatható nézőpont jóvoltából azonban az ilyen játékokban megszokottnál sokkal bennsőségesebb, már-már személyes kapcsolatba kerülhetünk velük – nagyjából ugyanezzel a trükkel élt a Dungeon Master 2 is, mikor az általunk felülről uralt labirintus lakóit "emberközelbe" hozta.

Ha hozzávesszük még, hogy az Empire Earth-höz mellékelt pályaeditornál különbbel napjaink két sztárja, az Age of Mithology és a Rise of Nations sem tudott előállni, már nincs okunk csodálkozni azon, hogy az Activision felkarolta a koncepció továbbfejlesztésének ötletét. Így született az Empires: Dawn of the Modern World, mely mely már címével nyilvánvalóvá teszi származását – a játék, mely arra rendeltetett, hogy az Empire Earth hagyományainak folytatója és az alábbi ismertető témája legyen.

Változások

A kiadó gyakorlatának ismeretében már-már természetes, hogy az új programot minden lényeges szempontból egyszerűbbre vették, nehogy túlzott kihívás elé állítsa a közismerten tájékozott és igényes amerikai közönséget. Az "őskortól napjainkig" koncepció a múlté, és a nemzetek bő választékának is búcsút mondhatunk. A megmaradt népek (angol, német, kínai, koreai, amerikai) mentségére szól, hogy markánsan különbönek egymástól, egy-egy sajátos civilizációs viselkedésformát testesítenek meg, és különféle játékstílusok kipróbálására bátorítanak. Túl sok komplikációra azért nem kell számítani, a dolog egy az egyben a "miért utáljuk az x nációt" zsebkönyvek logikájára épül. A németek a szárazföldi hadigépezetre, a britek a flottára és a gazdaságra építenek. A kínaiak ereje a puszta tömegekben, az amerikaiaké az egyensúlyban rejlik, a koreaiak meg… nos, ők az ötödikek, ami azt illeti. Hogy modern világról szólván miért ők, és miért nem Japán, ne firtassuk – a döntést nyilván minden részletre kiterjedő piacelemzés előzte meg.

Játékmódok, játékélmény

Az Empires: DMW szerkesztőségünkben járt verziója korai prealfa volt, így sem tartalmilag, sem minőségileg nem adhatott hű képet a végső változatról. Személyes benyomásaimat kéretik ennek fényében értelmezni – a játék megjelenése után tanulságos lesz ez is.

Fejlesztői ígéretek szerint a program az RTS-ekről megszokott játékmódok teljes kínálatát felvonultatja majd. Lesz egyjátékos hadjárat az összes nemzet számára, konfigurálható multiparti nyolc gépi vagy szerves ellenféllel a világhálón vagy helyi hálózatban, előre beállított vagy véletlenszerűen generált pályákon – ahogy azt az Age of Empires óta minden hasonló játékban szokás. A gyakorlatban a nemzeti hadjáratok közül csak egy küldetéshez, az amerikai George S. Patton tábornok Észak-Afrikai hőstetteihez volt szerencsém. Az angolok és koreaiak hadjáratnak csak hozzávetőleges idejét és hősét (Oroszlánszívű Richard, XII. század; Yi admirális, XIII-XIV század) ismerjük, a kínaiakéról

[1] enyhe csúsztatás: az Empire Earth, az átmenet korszakának terméke lévén sosem működött, és patchelés után sem működik megbízhatóan Windows XP alatt

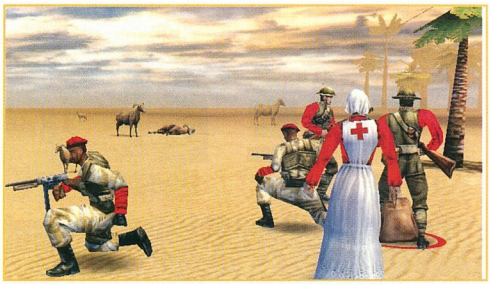
és a németekéről még ennyit sem tudni – csak remélhetjük, hogy a Stainless Steel e téren is a tőle megszokott jó kompromisszumokkal áll majd elő.

Az egyjátékos hadjárat

játékélmény tekintetében az Empire Earth legszebb napjait idézi: maroknyi emberünknek elsöprő náci túlerővel szemben kell utat találnia egyik szkriptelt eseménytől a másikig. A történet szempontjából fontos mozzanatokat az új program is saját grafikus motorjával kreaált animációk formájában jeleníti meg.
A figurák kidolgozottsága és mozgékonysága sokat javult az elmúlt három év alatt, karikatúraszerűségük azonban változatlan, így továbbra is képtelenség őket komolyan venni. E fogyatékossággal az alkotók is tisztában lehettek, és a dráma helyett az iróniára helyezték a hangsúlyt.
A multiplayerben kipróbált brit fél gyalogosait a program következetesen tommyknak nevezi (meglátjuk, lesz-e elég merész a német bakák lefritzezéséhez) és vérfagyasztó cockney akcentusban beszélteti, a robbanások által megemelt testek akrobatikus szaltókkal búcsúznak az árnyékvilágtól, az építkezési effekt, a földből való lassú kisarjadás pedig sikerrel foszlatja szét a valószerűség illúziójának maradékát is. Az így kialakított környezettel nem az a baj, hogy kevéssé valószerű, hanem az, hogy teljesen kiszámíthatatlan, és idővel a játékost is leszoktatja a logikai-logisztikai alapú döntésekről… ami nem feltétlenül válik előnyére.

A játék élvezeti értékét tovább csökkentik az Empire-tól örökölt agyatlan, de extra ütésállóságú egységek. Ez az az univerzum, ahol az élet és halál közti átmenet csak az állapotcsík zsugorodásában mutatkozik meg: katonák és civilek a legvadabb tűzben is egykedvűen, a zavar vagy az aggodalom legcsekélyebb jele nélkül trappolnak tovább céljuk és végzetük felé.
Az egységtípusok kínálata nem túl bőséges, és használhatóságuk felől is vannak kétségeim. A brit példánál maradva: lövészeink (tommies) gyógyításra, feltámasztásra és átállításra egyformán alkalmas ápolónőkkel, alapból láthatatlan szabotőrökkel és mozgékony, de könnyen sebezhető SAS kommandósokkal osztoznak a gyalogsági barakkon. A géppuskás és a páncélelhárító ezekhez mérten valóban színtelennek tűnhet, de a gyakorlatban sokkal hasznosabb volna – kár, hogy a Stainless Steel (netán az Activision) a trükkös játékstílust forszírozza egy olyan műfajban, ahol az egységszám és a tűzerő volt, van és lesz a boldogulás záloga.

Napjaink RTS trendjének ellentmond ugyan, megszokás után azonban akár könnyebbséget is jelenthet, hogy az építkezésekhez nem kell munkaerőt rendelnünk: az objektumok, miután helyüket kijelöltük, minden látható segítség nélkül indulnak növekedésnek. Ennek tudatában nehezen magyarázható, hogy a településközpont idevágó menüje az épületre kattintva nem, csak munkások kijelölése esetén válik láthatóvá. Az Age of Empires óta változatlan arany-fa-élelem nyersanyagbázis némiképp idegenül hat a XX. századi környezetben. Tudom, a régebbi korokban is élni és termelni kell valamiből, de hogy egy motorszerelő üzem létrehozásának esélye a kitermelt csipkebogyó- és pálmafamennyiség arányában növekedjék, ettől sem lesz kevésbé abszurd.
A problémát a Rise of Nations nézetem szerint sokkal elegánsabban kezelte a maga alapból láthatatlan, a technika egy adott szintjén feltűnő olajlelőhelyeivel. Az, hogy a termelési teljesítmény semmiféle összefüggést nem mutat a munkára rendelt hörukkok számával, finomhangolási probléma lehet, de messzemenő következményekkel jár. A készletfelhalmozás, az építkezés és a terjeszkedés örjítően lassú az átlag RTS-ekéhez képest, az AI szokásos lerohanó manőverére pedig a szokásos öt-hét perc helyett akár negyvenet is várnunk kell.



A muflon ferde szemmel nézett a hölgyre, Sir!

Összefoglalás

Kellő idő és munka ráfordításával az Empires: DMW-nek sikerülhet méltóvá válnia nagy elődjéhez, de kétlem, hogy bármely vonatkozásban túltehet rajta. Ez utóbbihoz (kevesen tudják ezt a Stainless Steel csapatánál jobban) karcsúsítás helyett valódi továbbfejlesztésre, ügyes részletmegoldások helyett átfogó újragondolásra lenne szükség.
A tehetségük kétségkívül elegendő hozzá, mozgásterük és/vagy bátorságuk nyilvánvalóan nem – így készülőfélben lévő munkájuknak sincs túl sok esélye szétfeszíteni a "futottak még" kategória kereteit.

skald

A GRAFIKA

A felbontást és képfrissítést érintő bugok miatt nehéz sommás ítéletet mondani a megjelenítés színvonaláról.
Az eddig látott épületek és egységek tisztes, részletgazdag, sok hangulatos aprósággal feldobott iparosmunkák – ugyanez az útkeresésről, az effektekről, sőt, az előd egyik legkomolyabb erősségének számító 3D-s terepről sem mondható el. Az Empires világában nyoma sincs az Empire lágyan hullámzó dombjainak és változatos növényzetének. A táj csupa él és szöglet, a tájékozódást rejtélyesen félbemaradt textúrák és méretezési következetlenségek nehezítik: egy német vadászgép feleakkorának látszik, mint egy brit könnyűharckocsi, pedig az előbbit, játékban elfoglalt pozíciónk okán, jóval közelebbről látjuk.
Az egyetlen komoly előrelépést az újrakalibrált zoom funkció jelenti. Ez a legnagyobb közelítés állapotában majdhogynem FPS érzést kölcsönöz a játéknak, és szinte esdekel azért, hogy csatáinkat is ebben a nézetben vívjuk meg. Szépnek szép, de három évre elosztva nem túl meggyőző teljesítmény… különös tekintettel arra, hogy ugyanezt már a budget kategóriás Highland Warriors is produkálni tudta az év elején.

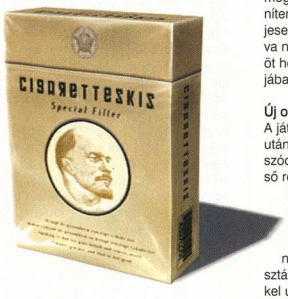
EIDOS INTERACTIVE
ELIXIR STUDIOS
WWW.ELIXIR-STUDIOS.CO.UK/HTM/REPUBLIC.HTML
12.990 FT

REPUBLIC: THE REVOLUTION

A háttérben a főnök villája és egészalakos szobra látható

Öt éve vár a játékvilág egy játékra, mellyel kapcsolatban mindenféle forradalmak hangzottak el. A játék végre befutott, ám a forradalom elmaradt, viszont kaptunk egy jól összerakott játékot, pár kimaradt ziccerrel – és egy meglehetősen döbbenetes gépigénnyel...

A bevezetőnek nem akarok túl nagy feneket keríteni. Demis Hassabis, aki kitalálta, és 1990-ben Peter Molineux-val együtt megalkotta a Theme Parkot, a máig legjobb vidámpark-szimulátort, összekaparta a játékvilág legjobb agyait és legígéretesebb tehetségeit, és saját stúdiót hozott létre, hogy egy forradalmi stratégiát összedobjanak. Hatalmas hype keletkezett a projekt körül, amiről a Daikatana óta tudjuk, nem mindig szerencsés. A Republic végre elkészült, és a végterméket látva megpróbáltam magam függetleníteni az ígéretektől, de nem teljesen sikerült – főleg, mert ezt látva nem érti az ember, mi tartott öt hosszú évig. De haladjunk sorjában.



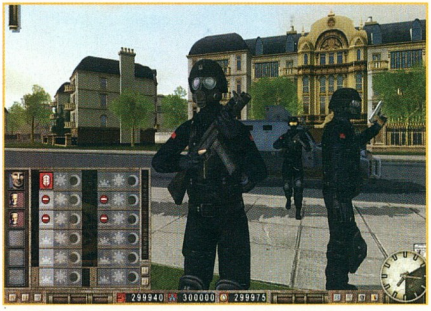
Új ország

A játék a Szovjetunió szétesése utáni zűrzavaros időszakban játszódik, amikor a stabilitást kereső régi tagállamok mellett jó pár új állam is megjelent a térképen. Ezek egyike, a kitalált Novisztrána Köztársaság a játék helyszíne, ahol az elnök, Karaszov a legszebb sztálini időket idéző módszerekkel uralkodik. A népet a KGB-re emlékeztető politikai rendőrséggel tartja kordában, az ország pénzét nemzetközi piacokon próbálja gyarapítani, meglehetősen szerény sikerekkel, így hatalmas a munkanélküliség, a nyomor, és szinte gát nélkül tör magának utat a bűnözés. Az elégedetlenséget kihasználva kis politikai csoportosulások alakulnak, nem titkoltan azzal a céllal, hogy elég támogatót szerezve, megerősödve megdöntsék Karaszov hatalmát. Főhősünk egy ilyen sejt vezére, alapos érzelmi indokkal: fiatalkorában tanúja volt, amint a rendőrség elhurcolta szüleit, így gyűlölete a népvezér iránt abszolút személyes jellegű. Célunk, hogy a politika szamárlétráján a legmagasabbra másszunk, és a diktátort lenyomva átvegyük a kormánykereket.

A Republic műfaját tekintve RTS, megfűszerezve némi RPG-s ízzel, ahogy azt manapság illik. Én a magam részéről azonban inkább sorolnám a tycoon, avagy menedzserjátékok sorába – de maradjunk egyelőre az RTS-vonalnál.

Gazdálkodj okosan

Minden RTS alfája és ómegája a nyersanyag-menedzselés – és néha Achilles-sarka is. Sok, amúgy remek játék vált hamar unalmassá, mert begyűjtő embereinket, gépeinket állandóan terelgetni kellett a különféle bányák és nyersanyagforrások között. A Republic ebben alkot nagyot: az egész játék egyetlen hatalmas erőforrás-kezelés, miközben ezt szinte észre sem veszi a játékos. Ezt persze meg kell magyaráznom. Egy jó játék készítésének titka, ha a tervezők egyszerű, de jól megfogalmazott kérdéseket tesznek fel a mechanizmusra vonatkozólag, és erre jó válaszokat kapnak. Itt valahogy így szólt a kérdés: „Mi kell ahhoz, hogy egy ember a csúcsra kerüljön a politika színpadán?". A válasz: „Erő (lásd: megfélemlítés, puccs), befolyás (barátok, rokonok, jó helyen) és/vagy pénz (sok pénz)." Ennyi – meg is van a három nyersanyagunk! Ezek egy tökéletes, örök egyensúlyban lévő kört alkotnak: erővel szert tehetsz befolyásos támogatókra, ennek révén pénzhez juthatsz, amin erős embereket vásárolhatsz. Hogy néz ez ki a gyakorlatban? Amikor új játékot indítasz, egy tíz kérdésből álló tesztet kell kitöltened. Ebben bizonyos szituációk vannak leírva, a kérdés arra vonatkozik, hogy oldod ezeket meg. Négy lehetséges válasz van, amint vége a vizsgának, láthatod is a végeredményt. Ha a



A Whitney Houstont is én fotóztam agyon...

legtöbb helyzetet izomból oldottad meg, főhősöd politikai identitása az erőn alapszik majd; ha jó pozícióban lévő barátokkal, akkor a befolyáson; míg ha megfelelő összegekkel, akkor a pénzen. Ez a beállítottság a játék folyamán nem változik, és eleve determinálja, milyen típusú akciókat indíthat embered. Például ha egy ellenfeledet akarod meggyengíteni, megtámadhatod őt, megfelelő telefonokkal elérheted, hogy hitelét veszítse, és ezzel társadalmi helyzete megromoljon, vagy „adósságtörlesztés" felkiáltással lefoglalhatod vagyontárgyait. Három út, egy végeredmény. Minden akció bizonyos mennyiségű erőforrásba kerül – ha a verést választod, erőbe, ha a hitelrontást, befolyásba, ha a lefoglalást, pénzbe. Frakciód vezérkarába a „főnök" mellé maximum öt embert vehetsz fel, ezek különféle beállítottságúak lehetnek, és érdemes is többféle emberkét választani – bár egy azonos ideológiát képviselő párt bónuszokhoz jut, ám akciói jóval behatároltabbak lesznek. És hogy honnan jutsz nyersanyaghoz?

A játékban szereplő három nagyváros kerületekre van osztva, minden kerület egy-egy ideológiát képvisel. Minden pártnak lehetősége van rá, hogy betegye a lábát az adott helyre, megszerezve az ott élők egy részének támogatását – ennek függvényében juthatnak hozzá az adott kerület erőforrásaihoz. Ha tehát egy zóna 50 Erőt „termel", és a frakciód a terület 50%-át uralja, napi 25 erőponthoz juthatsz. A dolog szépsége abban áll, hogy neked azon kerületeket kell megszerezned, amelyek fő ideológiáddal megegyeznek, hiszen ha a Pénzt képviseled, akcióid zöméhez erre a „nyersanyagra" lesz szükséged, és hiába tiéd az összes befolyásos és „erős" terület, az ezekből lefölözött erőforrás számolatlanul gyűlik (hiszen nem használod fel), míg a Pénz elfogy, és nem tudsz lépni. Ez az, amiről az elején beszéltem: teljes játékstratégiádat egy bizonyos nyersanyag megszerzésére kell felépítened, ám ez nem terhes, hiszen te választottad ezt az utat, az ehhez szükséges lépések megegyeznek beállítottságoddal. Zseniálisan egyszerű – ám van hátulütője is, és ez a jó kétheti nyúzás után ki is ütközött. Pont az, ami a menedzserjátékok hibája is szokott lenni: egy idő után rutinná válik minden, és a játékos elveszti érdeklődését. Ezt megint magyaráznom kell – szenteljünk ennek egy új fejezetet.

Mechanizmus és játékélmény: picit bicegős.

A játék sztorialapú, azaz különféle fő- és mellékküldetéseket kapunk, és addig nem is tudunk továbblépni, míg ezeket meg nem oldottuk. Persze ezek vagy identitásunkra vannak hangolva (például az első városban meg kell szerezni a „velünk egy követ fújó" kerületek támogatását), vagy választhatunk több lehetőség közül – ez a választás azonban látszólagos, hiszen ha a befolyás a mi Istenünk, hiába választjuk az erőszakot, ahhoz nem igen lesz nyersanyagunk. Ezt persze fel lehet fogni kihívásnak is, a lényegen nem változtat. Ha többször futsz neki a játéknak, kipróbálva mindegyik ideológiát, előbb-utóbb rájössz, hogy nemcsak a feladatok ugyanazok, de a megoldás is, hiszen mindegy, hogy egy körzet feltérképezését, vagy egy támogatásszerző akciót minek nevez a program, a két dolognak egyazon hatása lesz, csak éppen egyik az erőpontjaidat fogyasztja, másik a befolyást. Ez a tehénke innen nézve már azért soványka.

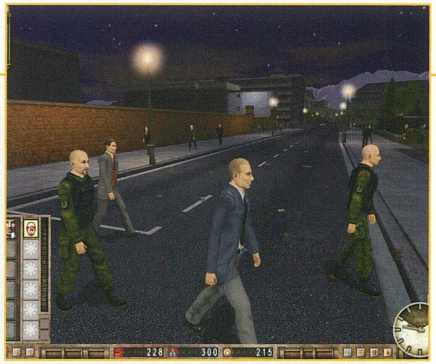
Az RPG ott lép be a képbe, hogy minden akciónk bizonyos XP-t termel, egy adott értéket elérve emberünk szintet lép, ahol a megszerzett pontokat négyféle képessége fejlesztésére használhatjuk, és vagy egy új akciót vásárolhatunk, vagy egy régit turbózhatunk feljebb. Van még egy mutató, ez a „Resolve", azaz a párthűség, ezt lehet erősíteni, ellenfél embere esetében gyengíteni.

Az akcióknál érdekesség az úgynevezett „Action Tweak". Ez egy tolóka, mely az adott lépés egy bizonyos pontján jelenik meg a képernyő alján, és csak pár másodpercig láthatjuk. Ezzel vagy egy ideológiát állíthatunk be (például plakátragasztásnál „erőkerületben" szolidaritásra buzdíthatunk, „gazdagéknál" a pénzt istenithetjük), vagy egy szónoklatnál választhatunk, hogy a szívekre vagy inkább a józan észre hasson a beszéd. Sajnos ha térképnézetben vagyunk, nagyon figyelnünk kell, ugyanis csak az

Ha belehúzunk, akkor hamarosan utólérjük a másik képen gyaloglókat

akció ikonjának villogása jelzi a tolóka megjelenését, és ez néha régen rossz – ennek magyarázatát lásd a grafika tárgyalásánál. A mechanizmus tekintetében van még morognivalóm – például nagyon nem tetszett a napszakváltások kijelzésének lekezelése. Bármit is csinálsz éppen, megjelenik egy fekete inzert, rajta az információval (pl. „Day 40, Morning"). Bár ez filmszerű, de roppant bosszantó, hiszen kiveszi a kezedből a karmesteri pálcát, megzavar, ami a játékélmény rovására megy. Ami szintén elég borús, az főleg a filmbejátszásokban a karakterek útkeresése, és a néha igencsak elszúrt kamerakezelés, aminek okán lemaradsz egy-egy eseményről. Ez azért annyira nem vészes, bár néha elég idegesítő. És ha már játékélmény: mindösszesen hét mentési helyünk van, gyorsmentés nincs, és tessék megkapaszkodni: egy-egy mentés 30-90 mega (!), a SaveGame könyvtáram most 661 MB...

Irányítás: piros pont.
Jöjjön a másik RTS-lényeg, a kezelőfelület, amely néha túl nagy, néha kicsi, sokszor túlbonyolított – itt szerencsére ez rendben van. A képernyő bal felső sarkában látható az óra, mely örült módon pörög, hiszen egy napszak a játékban pár perc, de öt fokozaton még ezt is felgyorsíthatjuk (bár nálam ez nem mindig működött). Felette három nyersanyagunk kijelzője, pártunk menedzselésének gombja, a feljegyzések, újsághírek elérhetősége és a zoom kapcsolói – a térképes és izometrikus nézetet az egérgörgővel is elérhetjük, a földközelit viszont csak innen, a kis kamerára kattintva. A jobb felső sarok a térképé, a lényeg azonban legalul van. Itt láthatóak embereink, és innen indíthatjuk az akciókat.



A portrék mellett találjuk a határidőnaplót. Amikor rábökünk egy emberünkre, rögtön megjelennek az általa indítható akciók – ha kiválasztottuk a megfelelőt, az ikonja bekerül ide, a legközelebbi napszakhoz, ám jobb klikkel megragadhatjuk ezt, és áthúzhatjuk későbbi időpontra, így akár egy hétre előre megtervezhetjük összes emberünk akcióit – például ha egy lejáratást indítunk reggel egy párt ellen, egy másik kollégának délutánra nagygyűlést celebrálhatunk, hogy a sikeres akció utáni üresen maradó támogatási helyeket megszerezzük. Itt azonban van némi zavar, és ez a túlzott RTS-jelleg miatt ütközik ki. Nagyon gyorsan telnek ugyanis a napszakok és napok, és egy pillanatra sem lehet szünetet tartani. Ha a fenti példát vesszük – az, hogy a lejáratás sikeres volt-e, csak a napszakváltáskor derül ki, ilyenkor viszont már nincs lehetőségünk változtatásra, tehát legtöbb beválalásunk zsákbamacska, lehet, hogy kidobott pénz egy akció, mert az, amire ez épül, nem volt sikeres. Én most a játék vége felé, a 160. nap környékén járok, ám ebből legalább 30 lehet az üresjárat, amikor egyetlen emberemnek sem volt feladata, ugyanis takarékossági okokból inkább kihagytam egy-egy napszakot, hogy tudjam, hányadán is állok.

Grafika: ígéretek kontra valóság.
A játékot ketté kell választani: van egy 2D-s és egy 3D-s része. Sajátos módon én úgy voltam vele, hogy nekem bőven elég volt az előbbi is – ez a térképnézet, ahol átláthatod a várost, hogy állnak a támogatások, parancsokat adhatsz ki, satöbbi (mint egy asztali, táblás stratégiai játékban). 3D-be vagy akkor válthatsz, ha egy-egy akciót akarsz megszemlélni (ez kezdetben még jópofa, később elmúlik a varázsa), vagy meg akarod kérdezni a városlakókat a pártodról (sok jelentősége nincs), vagy csak úgy nézelődni akarsz – ez utóbbihoz viszont vas kell.

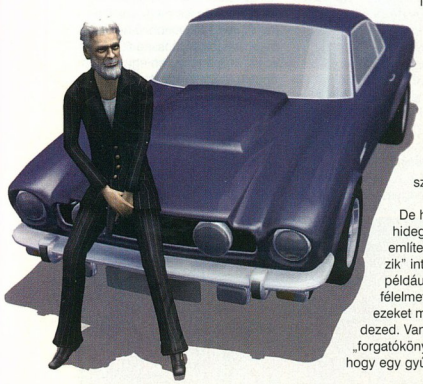
De előbb a grafikáról, ami azért rendben van. A karakterek jól kidolgozottak és animáltak, az épületek és a környezet igen hangulatos – minden és mindenki jellegzetesen oroszos, akár az arcokat és neveket, akár a különféle objektumok megjelenését, stílusát nézzük. Nagyon hatásos a valós napszakváltás, ahogy a nap járása szerint az árnyékok megnyúlnak, mozognak, ahogy besötétedik, kigyúlnak a fények... az nagyon ott van. Sajnos az időjárás változásáról már nem lehet ennyire pozitívan nyilatkozni – sem a karakterek mozgása és viselkedése nem változik meg esőben (nyugodtan sétálnak, nézelődnek, nem futnak el az eső elől, nem nyílnak esernyők, stb.),

TOM CLANCY'S POLITIKA

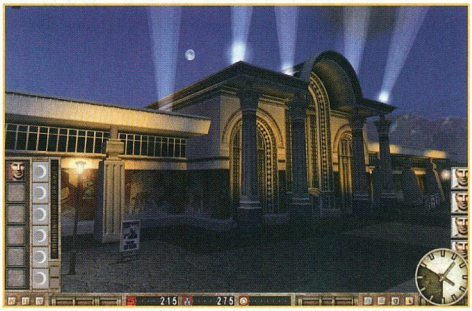
Talán kevesen tudják, hogy egy hasonló játék már született 1998-ban, mégpedig nem is „kis hal": Tom Clancy első politikai játéka. A mestertől megszokott fikció alapja ezúttal Jelcin halála volt – nem lévén megfelelő utód, polgárháború tört ki az országban, amelyben különféle frakciók próbálták megszerezni a hatalmat. Nyolc párt küzdött egymással, hogy az előre beállítható számú fordulóban megszerezzék a 23 régió 3-3 „befolyás-zsetonját". Egy-egy körben köthettünk szövetségeket, kijátszhattunk, vehettünk, eladhattunk akciókártyákat – hogy ki nyert, kockadobással lehetett eldönteni, és az egészet speciális kártyák keverték meg (nukleáris robbanás, természeti csapás, stb.).
A Politika egy remek táblás játék volt, és az első Java-alapú online játékként vonult be a nagykönyvekbe, ugyanis csak MP módban volt játszható a Red Storm szerverein – ám a különféle váratlan események a valós élet tényein alapultak, azaz ha valami fontos történt a világ politikai színpadán, az a játékban is megjelent. A játék alapcsomagját megvásárló játékos ráadásul egy csak itt elérhető Tom Clancy regénnyel is gazdagodott, ami már megérte...

ráadásul a környezeten sem történik változás (tócsák, csillogó aszfalt, ilyenek). És hogy ehhez még egy sirámomat hozzáfűzzem: bár az összkép igen kedvező, nekem azért kissé élettelennek tűntek a városok, kevés ember és autó, mondjuk a GTA3 vagy a Mafia nyüzsgő világa után – még ha más műfajról is beszélünk, hangulatában inkább tűnt az egész egy nyugis, álmos délfrancia kisvárosnak. (És ha a Szovjetunió, miért nincs hó? Éljenek a sztereotípiák!). De! Itt jön be a motor kérdése, mint olyan. Az előzetesekben a Totality Engine-ről valami elképesztő adatok röpködtek – végtelen számú poligonból felépített képernyők, átmenet nélküli zoom a világűrből a cigarettaparázsra és vissza (ezt láthattuk egy korai techdemóban is), mindezt egy PII 400-on. Én már akkor sejtettem, hogy ez vakítás, akármekkora zseni is a két főtervező. Nos, igazam lett. Először is felejtsd el a korlátlan zoomot, csak háromféle nézet van: a fent leírt 2D-s „műholdkép", 3D-s izometrikus nézet forgatási lehetőséggel, és az utcákon sétálva belső nézetből. Itt jön a bibi.

Az alapkonfig megduplázódott, PIII 800 (az ajánlott egy kétgigás P4!), tanácsos egy jólelkű, frissen szült grafkártya is, és ami a lényeg: sok-sok memória (fél giga smafu!). Ez miatt a játék egy fontos eleme szinte játszhatatlan – ez az a bizonyos „Action Tweak". Ennek állítására gyakorlatilag esélytelen vagy, ha nem követed végig az akciót, hanem akkor „csapsz le a magasból", amikor az ikon villogni kezd. Mire a játék betölti a memóriába a megfelelő dolgokat, és megkapod az irányítást, még látod elhalványulni a tolókát, de állítani már nem tudsz rajta. Mindezen az én szegény 1,7 gigámon és GF2-mön úgy tudtam segíteni, ha a tükröződéseket (reflections) kikapcsoltam, és mindent, amit lehetett, középállásba toltam, így végre játszani is lehetett a szentemmel.



De hogy ne csak hideget fújjak – az említett „akciómozik" interaktivitása például egészen félelmetes, hiszen ezeket magad rendezed. Van egy alap „forgatókönyv", azaz az, hogy egy gyülés, találkozó, rőplap-osztogatás vagy támadás hogy zajlik le, de mivel te magad választod ki a szereplőket és a helyszínt, hihetetlenül hitelessé válik az egész. Mindehhez igen kellemes muzsika és jól eltalált hangok (orosz halandzsa, felismerhető szavakkal) társul – zeneszámból viszont szerintem elég kevés van, egy idő után ez is picit unalmassá válik.



Valaki megint égve hagyta a légvédelmi fényszorókat.

A forradalom (bizonytalan időpontig) elnapolva.

Mint írtam, két hét után már eléggé monotonná vált a játék, egy-egy lépést rutinból húztam meg, majd újságot, könyvet olvastam, míg lezajlottak az események. Sajnos a zárt sztorivonal miatt a változatosságot csak másik identitás, illetve más küldetések választása jelenti. Emiatt valami nagyon hiányzott: a többjátékos üzemmód. Ez lenne az igazi adu-ász, ahogy a haveroknak feszülsz, elcsaklizod a legjobb embereit, megtámadod őket, satöbbi. Ez elmaradt, mint ahogy az emlegetett forradalom is. A Republic határozottan magán viseli egy ifjú zseni és hasonlóan tehetséges emberei keze nyomát, ám az érezhető kompromisszumok miatt nem vágja hanyatt az embert. Jó játék, érdemes egyszer belekóstolni, ha van hozzá vasad, szép is, csak valahogy úgy vagyok az egésszel, mint a kelkáposzta-főzelékkel: a kelkáposztát szeretem, a főzelékeket is, csak a kettőt ebben a kombinációban nem. De lehet, hogy csak én vagyok túl finnyás...

]{redenc

NOVISTRANA.COM

Az Elixir meglehetősen őrült kreatívjainak jóvoltából az új állam, Novisztrána saját weboldalán tudhatunk meg minden információt a kis országról! Letölthetünk háttérképeket, az ország himnuszát, a slágerlistákat vezető dalt (Mad Mush: „My Country is Different From Yours"), sőt Snoop Stepanov „A Russian Spud To The Head" című számát is, mellyel az ország szerepelt a litvániai 2003-as Eurovíziós Dalfesztiválon – még ennek a fellépésnek a videofelvétele is elérhető (egy éneklő-táncoló krumpli). De olvashatunk cikkeket az új novisztrán extrém sportról (a bázisugrás és az agyaggalamblövészet keveréke), egy kapitalista pókember garázdálkodásáról, és megtaláljuk Steen J, az új tengerentúli nagykövet üdvözlőbeszédét is. Mi több: beleszólhatunk az ország életébe is, külön oldalon szavazva a tolvajok büntetésének módjától az erőművek veszélyességén át a vodka áráig. Nem szabad kihagyni!

MINIMUM CONFIG: P-III 800, 256 MB RAM, DX9, 32 MB graf.kártya (T&L), 1,8 GB HDD
JAVASLAT: 2 GHz processzor, DX9-es grafkártya 128 MB memóriával (nem MX!), legalább 1GB RAM

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Tom Clancy's Politika
Háttérkép, Screensaver	Nincs	64%

- + Alapötlet
- + Zene
- + Kezelőfelület, grafika
- − Erőforrásigény
- − Rá lehet unni, nincs MP

78%

CDV
GSC GAME WORLD
WWW.AMERICANCONQUEST.COM
7990 FT

AMERICAN CONQUEST FIGHT BACK

Minden játékfejlesztő cég vágyva vágyott pillanata, amikor egy alkotásukról kiderül, hogy aranytojást tojó tyúknak bizonyul. A felfedezés a szó szoros értelmében bearanyozza őket, hiszen innentől kezdve amit abban a témában az asztalra letesznek, ragyogni fog, fényességesen. S mindehhez nem kell más, mint táplálni a tyúkocskát...

Csingacsguk meghagyta, hogy senki ne röhögjön a csőrforma sapkáján...

A GSC Game World a Cossacks című játékával 2001-ben rálelt a maga végeláthatatlan kincsesbányájára. Ha ezt akkor, abban a pillanatban nem is tudták, a rajongók lelkesedése, majd a sorozatban gyártott kiegészítők kedvező (mit kedvező, mámoros!) fogadtatása hamar meggyőzte őket. Miközben készül a játék következő része is új cím alatt – és új kontinens háborúinak feldolgozásával –, született egy oldalági rokon is: az American Conquest. Ez a játék az amerikai kontinens felfedezésétől a függetlenségi háborúig követte végig Amerika népeinek történelmét. A Fight Back ily módon tehát Cossacks-génkezelt, American Conquest add-on, ami ráadásul stand-alone, azaz a játékhoz nem lesz szükséged a felmenőkre, ha megvetted, már nyomhatod is a gépedre.

A Fight Back ugyanabba a korba vezeti a játékost, mint az American Conquest, tehát az 1500-tól az 1800-as évekig tartó időszakba, csak éppen más témájú háborúkat dolgoz fel. Értelemszerűen új népek is feltűnnek a színen: mindenekelőtt az oroszok (hát hiába, egy kicsit már hazafelé húzott az alkotók szíve), ők az alaszkai őslakosokkal csapnak össze, akik maguk is játszható népként jelennek meg (lásd a keretes írást). Rajtuk kívül a portugálokkal és hollandokkal futhatunk össze, sőt még a németek is megjelennek a színen (a játékból megtudhatjuk a németek venezuelai érdekeltségeinek történetét is). Engem ezúttal is lenyűgözött az a történelmi alaposság, ahogyan a fejlesztők a játék hátterét kidolgozták. Ha kiegészítőként tekintünk rá, akkor az új népek mellett impozáns mennyiségű az egyéb új anyag: 8 új hadjárat összesen 26 küldetéssel, csaknem ötven új egységgel, új hajókkal és épületekkel, sőt még egy új koncepcionális elemmel is, az alaszkai őslakosok esetében egy új ún. morálfokozó motívummal (totemmel) is, amelyet a korábbiakban egyetlen nép sem birtokolt.

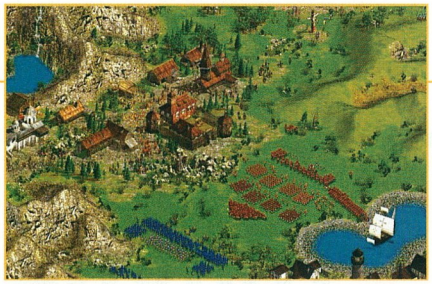
Ha eddig még nem találkoztál a sorozat tagjaival, nyugodtan kezdheted ezzel is, de készülj fel: az American Conquest: Fight Back nem könnyű játék. A játékmenet alapjai ugyanazok, mint minden real-time stratégiában: párhuzamosan kell fejlesztened gazdaságodat és harci egységeidet, az összecsapások során pedig vagy villámgyors klikkelésekkel, vagy a harci alakulatok különböző formációit használva kell lenyomnod ellenfeleidet. A Cossacks sorozat rajongói tudják, hogy a csaták hangulatában kedvencük verhetetlen: a játék alapjául szolgáló grafikus motor egyik nagyszerű sajátossága, hogy hihetetlenül sok (tizenhatezer!) egységet képes egyszerre mozgatni a képernyőn, olyan forgatagot teremtve, ahol már az is kihívás, hogy megtaláld azon egységed, amelynek parancsot kívánsz kiadni. Mindemellett a játék gyönyörű (hiába, én elfogult vagyok a 2D-s, rajzolt megoldások iránt): az animációk részletesek, alaposak, a hátterek (maja templomok, tengerpart, Amerika dzsungeljei és sziklás fennsíkjai) pedig lenyűgözőek. Az a hiba sajnos megmaradt, hogy ha katonáink kis helyre torlódnak össze, a figurák egymásra csúsznak, s így a kép megcsalja a szemet (hisz kevesebb egységet látunk, mint ahány valójában a terepen van), ám nem tudom, lehetséges-e ilyen nagyszámú egység mellett egyáltalán más megoldás. Az előbb 2D-t írtam, pontosítsunk: ez az ábrázolásmód, de a terep 3D-sként viselkedik, azaz a magaslatokról nagyobb területet belátni, a rohamozás hegynek fölfelé lelassul, és így tovább.

Nos, hangulatra, parádés összecsapásokra itt sem lesz panasz, de aki még nem tapasztalta ki a Cossacks-játékok sajátosságait, lépésről lépésre el kell sajátítsa azokat a trükköket, amelyek nélkül az igazi nagy harcokat nincs esélye győztesen megvívni. Meg kell ismerni a különböző népek és egységek sajátosságait, hiszen alapban minden egység (és épület) öt-hat tulajdonsággal rendelkezik (olyanokkal, mint előállítási költség, támadó- és védekezőerő, életerő, rohamozási támadóérték, stb.), s mindegyik harci alakulat 6-10 fejlesztési szakaszon mehet át. Ki kell tapasztalni az automatizmusok beállítását is,

A HAIDÁK TOTEMOSZLOPA

A játék új népei között szerepelnek a haidák. Ők Alaszka őslakosai (ne gondoljátok, hogy én ezt magamtól tudtam, de ezért szeretem ezt a játékot!), akik a küldetésmódban többször is

összecsapnak az orosz cári csapatokkal (ugyanis Alaszkát 1741-ben orosz kutatók fedezték fel). A haidák speciális fegyvere a... (hatásszünet) totemoszlop! Az oszlop körül ugrálva nő az egységek morálja, de ami szép az egészben, az az, hogy ilyen oszlopot az ellenséges tábor közelében is építhetsz! Előnyeit talán nem is kell ecsetelnem...



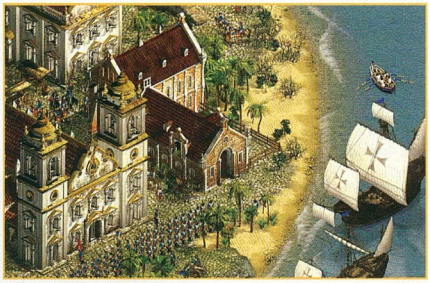
mert a csaták hevében aztán nem lesz módod a földművesek „termelését" gyors katonai kiképzéssel előnyödre fordítani. Szerencsére a játék irányítása támogatja az egyszerűsítéseket, ezek megismerése is kötelező, hacsak nem bírod különösen jól a megalázó vereséget.
Véleményem szerint a real-time stratégiák szerves részét képezi az erőforrás-menedzsment is, ám az American Conquest óta a rajongók azért rágták az alkotók fülét, hogy megszabadulhassanak ettől, s csak az impozáns csatákra koncentrálhassanak. Kérésük meghallgattatott, s a kiegészítő valóban érdemi újdonságaként az opciók között megjelent az egyszerű Csata (Battles) mód is. Ezekben az ütközetekben a játékosnak csak a harc taktikai levezénylésére, a harci alakulatok formációira kell koncentrálnia, az erőforrások megteremtésére nem. (A képhez azért hozzátartozik, hogy az elosztására viszont igen: a csaták előtt egy pontrendszer segítségével határozhatjuk meg prioritásainkat: mennyit áldozunk a kajakészletekre, mennyit a zsoldra, ilyesmi.) A harci mód beállításainál nem érvényesülnek a történelmi hűség szempontjai; az alkotók a népektől függetlenül egyenlő erőkkel kívánták összeengedni a játékos és az AI csapatait. A mesterséges intelligenciára különben nem lehet panasz: túl azon, hogy igen kemény és agresszív, nem a szabályok megkerülésével ér el sikereket, és ügyesen taktikázik is.
A lerohanás nem célravezető módszer, csak nagyon ritkán jön be, maximum nyílt terepen.
A csalogatós koreográfia már jobban működik: néhány katonát kiszórsz csalinak, ha jön az ellen, menekülsz, míg a színen fel nem tűnnek lövész osztagaid, és durr egy sortúz... Öröm látni, ahogy AI barátunk kétségbeesetten igyekszik rendezni a moráljukat hirtelen bebukott egységek sorait!

A kiegészítőben az alkotók a korábbi részhez képest csiszoltak a játékegyensúlyon is (oldalt erről egy picit részletesebben olvashatsz), de ezek a változások nem minden esetben szembeötlőek (na jó, olyan triviális esetben igen, hogy mondjuk egy épületbe negyedannyival kevesebb emberke fér be). E finomításokat elsősorban a hardcore rajongók fogják értékelni, de az én tetszésemet is elnyerte a fejlesztők hozzáállása, hiszen az RTS-ekben az ilyen apróságokon fordulhat meg az egész játék megítélése.

Ha nem jöttök ki önként, beküldjük a borzot!

Néhány hónapja az American Conquest bemutatásakor sanda módszerrel az értékelést 83 és 93%-ra állítottam be, ezt a szisztémát ezúttal is alkalmazom: a lenti százalékértékhez a sorozattal most először találkozók adjanak 5%-ot, míg az American Conquest szorgos nyüstölői vegyenek el, mondjuk, hármat. Azért csak hármat, mert végül is az alkotók rendesen kitettek magukért ahhoz, hogy mi ne legyünk rosszindulatúak, és a rókának az ő bőrét ne emlegessük. Nem, mi mondjuk inkább azt, hogy az aranytojást tojó tyúk ismét tojt egyet. A tojás ugyan nem huszonnégy karátos, de mégiscsak arany.

Tarcsa Zoltán



EGY KIS FINOMHANGOLÁS

A fejlesztők, figyelemmel követve a játékosok visszajelzéseit, igen sok (közel harminc) apró változást eszközöltek az eddigi egységek statisztikáiban. A legtöbb módosítást a különböző indián népek szenvedték el, ha lehetne általánosítani, azt mondhatnánk, hogy előállításuk még az eddigieknél is könnyebb és gyorsabb lett, de harci értékeik csorbításával némiképp letáposták őket. A spanyol egységek előállítási költsége is megnőtt, de ez szinte észrevehetetlen. Azért némi tuningolás is fellelhető, a sziú indiánok íjászainak és a huronok „mesterlövészeinek" (tudjátok, akik épületen belül is leszedik az ellent) támadóértékein felfelé módosítottak.

MINIMUM CONFIG: P 450 MHz, 64 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP
JAVASLAT: 1 GHz körüli processzor, 256 MB RAM

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	American Conquest	Empire Earth: Art of Conquest
Háttérkép, Trainer	LAN/INTERNET	PC.Games - 2003/4 - 88%	PC.Games - 2002/11 - 70%

- \+ Történelmi alaposság
- \+ Új harci mód a rajongóknak
- \+ Javítások a játékegyensúlyban
- \+ Javított AI
- − Ezen túlmenően szinte semmi új

80%

VIVENDI UNIVERSAL
BLIZZARD
WWW.BLIZZARD.COM
7990 FT

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

A Blizzard egyrészt arról híres, hogy rendre egyedi, nagysikerű játékokkal lepi meg a tisztelt nagyérdeműt, másfelől viszont nem erősségük a pontosság. Legnagyobb sikerű játékuknak, a Warcraft-nek most megjelent kiegészítő lemezét azonban más fából faragták: ugyan szintén nagy sikerre tarthat számot, megjelenése azonban a német vasutasok precizitását is megszégyeníti, hiszen pontosan 1 év telt el a harmadik rész debütálása óta...

Mi az, hogy kilencig nem lehet szeszet kapni?

9 ÉV TÖRETLEN SIKER

A cikkben nem igazán jutott hely elmerengeni a múlton, de azért mindannyiunkban ott motoszkál a tudat: egy igazi klasszissal van dolgunk, egy valódi nagymenővel. 1994-ben jelent meg az első Warcraft, azaz hamarosan 10 éves (!) lesz a doboza a polcunkon, még ha nem is tűnik ekkora időnek. Az orkok és emberek harcát a nagy sikerre való tekintettel viszonylag hamar követte a második rész, amely a Tides of Darkness alcímmel látott napvilágot, és ismét tarolt a piacon. Aztán jött egy hosszú-hosszú szünet a harmadik részig, több tucat hasonszőrű játék jött-ment évente, de a rajongók mégsem feledtettek. A pontosan egy éve megjelent harmadik rész továbbra is kasszasiker, már 3 millió doboz pihen a polcokon a világ különböző részein. Persze a The Frozen Throne-nak sem kell szégyenkeznie, hiszen megjelenése előtt már 2,5 millió példányra vettek fel megrendelést...

Bizony, bizony, ennyire rohan az idő. Abban biztos vagyok, hogy a harmadik rész küldetéseit már többször is végiggyomta minden megszállott, ám mégis viszonylag hamar érkezett az újabb adag kaland és fantázia. Ez persze nem baj, sőt: ha őszinték akarunk lenni, túlságosan sok időt nem vett igénybe a harmadik rész végigjátszása (normal fokozat rulez), s hiányérzetünk lehetett újabb hősök, egységek vagy éppen épületek terén is.

A „befagyott trón" fantázianévre keresztelt kiegészítés éppen ezt hivatott orvosolni, hiszen nem grafikai, kezelési vagy egyéb fejlesztéseket tartalmaz (akkor mi lenne a 4. részben, nem igaz?), hanem éppen a változatosságot, a nagyobb és több lehetőséget igyekszik biztosítani, ugyanakkor természetesen a történet szálait is továbbviszi. A hangsúly azon volt, hogy elmélyítsék a játékot, azaz összetettebbé, taktikusabbá tegyék, az új történet pedig csak amolyan kötelező elem, hiszen e nélkül mit sem érne egyetlen új fejlesztés sem. Ennek ellenére már maga a történet sem rossz, mert egyáltalán nem érződik rajta, hogy muszájból indulunk újra útnak.

A Hyjal-hegység lábánál véget ért véres ütközet után alig pár hónappal találjuk magunkat, s a helyzet legalább olyan rossz, mint a harmadik rész elején. A csatát túlélt, ámde saját gondjaikkal-bajaikkal elfoglalt fajok ugyanis megfeledkeztek Illidanról, valamint a régóta elfeledett mágikus erőről, így Azeroth földjét újra a gonosz sötétség erői fenyegetik. Küldetésünk teljesítéséhez ismét számtalan felderítetlen területen és megannyi ellenfélen át vezet az út, s lépésről lépésre kerülünk majd közelebb a fordulatokban bővelkedő történet megoldásához.

Szám szerint 4 új küldetés áll rendelkezésünkre, melyeket teljesítve tudjuk megfékezni a sötétség feltámadó erőit, de ezt a 4 küldetést én inkább csak háromnak mondanám. Az emberekkel, az elfekkel és az élőhalottakkal teljes értékű küldetéseket hajthatunk végre, de az orkok amolyan szoftos küldetést mondhatnak csak magukénak. Igaz, aki ezt is végigjátssza, az csaknem minden fontos infót megtudhat a world editor használatáról, ami végül is szintén hasznos dolog . Szóval ez utóbbi küldetésben nem sok beleszólásunk lesz a dolgokba, ellenben láthatjuk, hogy is kell, illetve célszerű használni az új pályaszerkesztőt.
A küldetések során összesen 4 (küldetésenként 1-1) új hőst ismerhetünk meg, akik jól illenek a történetbe és hasznos, erőteljes tudásukkal sokat segítenek a harcokban. Hogy a négy küldetés kevés-e? Kevésnek hangzik, s nem is hiszem, hogy lesz, aki soknak gondolja majd, jómagam úgy éreztem, hogy nyugodtan tovább lehetett volna fűzni a cselekmény szálait, de ezzel most már várni kell az újabb rész érkezéséig.

A kiegészítő fő ütőereje értelemszerűen nem a 4 küldetés, hanem az új egységek és épületek, valamint új hősök és lehetőségek megjelenése. A tartalom bővítése jól sikerült, hiszen még felsorolni is nehéz az újításokat, nemhogy megismerni őket és tulajdonságaikat. Talán a három új semleges épület szerint érdemes sorba haladnunk. Az első ilyen új épület a piac, melyekben szert tehetünk sok-sok hasznos holmira. A játékban megjelentek az úgynevezett semleges hősök, akiket a második új épületben, a kocsmában (naná, hogy ott!) találhatunk meg. A semleges hősök közös ismérve, hogy némi anyagi motivációs tényezőért cserébe (nem kerülnek sokba) szívesen mellénk szegődnek, és felajánlják szolgálataikat. Érdemes költeni rájuk, hiszen mind az öt hős olyan erőségekkel bír, melyek jócskán megkönnyíthetik dolgunkat. A Naga Tengeri Boszorkány földi és légi egységekre egyaránt hatásos, nagymértékű és tartós sebzéseket képes okozni, miközben lassítja ellenfeleinket. A Pandaren Sörfőző egy jópofa, mackó kinézetű hős, aki szintén

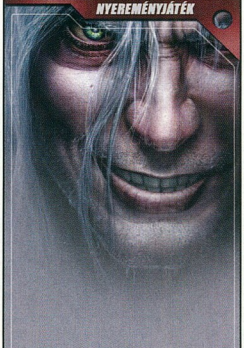
4-féle sebzéssel képes meglepetést okozni, s nevéhez méltóan az alkohol is segítségére van.
A Sötét Erdőjáró és a Veremlord leginkább saját erejét, a Vadak Ura – nevéből eredően – a vadállatok erejét használja a támadásoknál. A semleges hősök mindegyike rendkívül hasznos, érdemes lesz tehát a kocsmába járni!
A harmadik épületet talán picit ritkábban látgatjuk majd, ez pedig a Goblinok kikötője. Itt szintén a pénz beszél, de cserébe remek vízi járművek boldog tulajdonosai lehetünk, melynek előnyeire talán nem kell kitérnem. Szintén hasznos dolog, hogy némi fejlesztés után már egységeink is kapnak inventoryt, így a hősökhöz hasonlóan ők is maguknál tarthatják a fontos dolgokat. Ez egy remek húzás, aminek sokszor vehetjük majd hasznát a játékban. Minden faj építhet magának boltot is, melyekben szintén a pénzt költhetjük, cserébe viszont hasznos dolgok birtokába jutunk támadás és védekezés terén egyaránt.
A fajok tulajdonságainak fejlesztésére nem térek ki ezúttal, ám az új egységek és hősök közül néhány igazán megérdemel pár sort. Az embereknél az új hős, a Vérmágus viszi a prímet, aki ha kell, tűzoszlopot varázsol, ideiglenesen előzi az ellenség vezérét (mialatt mi könnyebben irthatjuk seregét), de akár manát is képes elszívni, vagy életre kelti a főnixmadarat (aki egy idő után meghal ugyan, de ha tojását megvédjük, akkor „értelemszerűen" újra kikel majd). Új, de nem hős, hanem egység már a Varázstörő, aki nevéhez méltóan igyekszik embereinket megvédeni a káros varázslatoktól, s az ellenséget megakadályozni a számukra kedvező varázslatok célba juttatásában. A Sárkányhéja Lovas földi és légi egységeket egyaránt képes támadni, bár leginkább védekezésre lett kitalálva, s gyors mozgásra képes. Az orkok új hőse a sejtelmes nevű Árnyvadász, aki szinte minden hangszeren játszik, mivel egy ízig-vérig erőteljes troll katona.
Egységek terén is jól jártak az orkok, hiszen a Denevérlovas sebzése kifejezetten erős. Repülő egység lévén nemcsak a földi ellenségeket képes „feltüzelni", de felderítésre is jól használhatjuk.

A Lélekjáró nem más, mint egy tauren varázsló, aki leginkább a védekezésben veszi ki a részét. Képes az egységeinket ért sebzéseket szétosztani négy egység között, de a varázslatok rontását is eltávolítja. Még mielőtt irigykednénk az orkokra, megemlítem az Árnyelfek újításait is. Hősnek rögtön ott a Felügyelő, aki kifejezetten támadó tulajdonságokkal lett felruházva. Készápor és árnycsapás (folyamatos sebzés) a két fő aduja, de nem elhanyagolható az a tény sem, hogy teleportálni tudja önmagát, s így hirtelen el- és fel tud tűnni, ha baj van. Egységek terén is sokat erősödtek: a Hegyi Óriás például nevéhez hűen hatalmas és kőkemény teremtés, akin a sebzések csak apránként fognak. Ereje ugyanakkor hatalmas, játszi könnyedséggel bánik el a kisebb csapatokkal.
A Tündérsárkány ellenben már kevesebb vizet zavar, mert gyors és pici, de igazából az ellenség mágusai ellen használható a legjobban. Az élőhalottak hősét, a Kriptalordot is erős fából faragták: képes dögbogár- és sáskarajokat megidézni, de saját testi ereje is elismerésre méltó. Élőhalott új egység a Pusztító, amely a mágia felfalásában és a mana elszívásában jeleskedik leginkább. A másik új egység, az Obszidián szobor egy passzív egység, mégis roppant hasznos: egységeink mögött repülve visszszatölti életenergiájukat és manájukat is.

Annyi az újítás, a fejlesztés, hogy a hónap leghosszabb cikke is kerekedhetne belőle, így remélem, hogy a fenti sorok éppen elég kedvcsinálóra sikeredtek. A The Frozen Throne kiegészítő ugyanis nagyon jó lett, átgondolt és ötletes, hangulatos és élvezetes, jól játszható. Igaz, a sok dicséret mellett azért moroghatnék a lassan idejétmúlt grafikáért, a megmaradó kezelési hibákért (erdők mellé továbbra sem érdemes több házat építeni), de az alacsony gépigény és a fantasztikus hangulat bőven kárpótol mindenért. A kitűzött célt pedig elérték a Blizzardos srácok, hiszen a Warcraft III-at valóban sikerült tartalmasabbá, izgalmasabbá, egyszóval vonzóbbá tenniük.

Doki

WARCRAFT III
THE FROZEN THRONE
NYEREMÉNYJÁTÉK



A mélyén sikeres Warcraft 3 folytatása is hasonló fogadtatásra számíthat a játékosok körében. Ha szeretnél egyet birtokolni az N-tech Kft által felajánlott 3 darabból, akkor nincs más dolgod, mint helyesen válaszolni az alábbi kérdésekre:

1. **Hány új pályatípust találhatunk a kiegészítőben?**
2. **Mi a szerepük a semleges épületeknek a játékban?**
3. **Hogyan hívják a fő gonoszt a játékban?**

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 október 15-ig az alábbi címre várjuk:

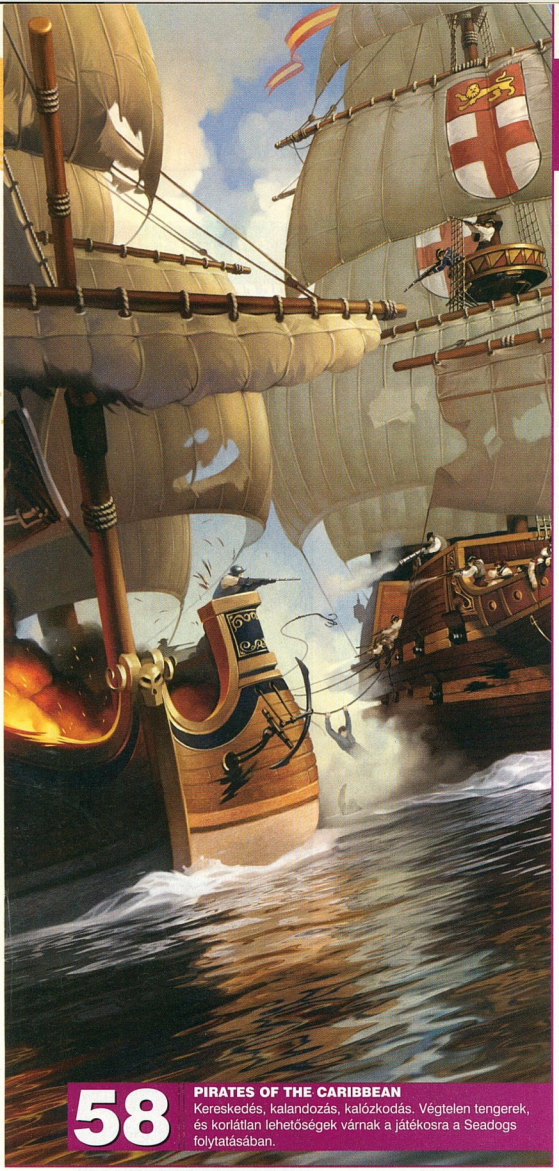
PC.GAMES – W3-Frozen Throne játék 1325. Bp., Pf.: 315

MINIMUM CONFIG: P400 MHz CPU, 128 MB RAM, 600 MB HDD
JAVASLAT: 1 GHz feletti processzor, 256 MB RAM, 600 MB HDD

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Warcraft 3: Reign of Chaos:	Age of Mythology:
Trainer, Háttérkép	LAN/INTERNET	98%	97%

- \+ Okos újítások
- \+ Remek új hősök, egységek
- \+ Gépigény
- \- Grafikához sajna nem nyúltak
- \- Régi hibák megmaradtak

92%



58 **PIRATES OF THE CARIBBEAN**
Kereskedés, kalandozás, kalózkodás. Végtelen tengerek, és korlátlan lehetőségek várnak a játékosra a Seadogs folytatásában.

KALAND/RPG

Ahogy megjósoltuk, fellendülőben van a kalandjáték biznisz. A hónap egyetlen negatív híre, hogy a Full Throttle 2 fejlesztését leállították, mert a LucasArts nem volt megelégedve az eddigi eredménnyel. Mi a jó hír? Csak nézzetek végig az alábbi felsoroláson. Láthattok kalózos-kereskedős RPG-t, körökre osztott kalandjátékot, és egy valódi régi vágású rajzos kalandjátékot is. Hogy a Star Wars világában játszódó online RPG-ről már ne is beszéljünk.

TARTALOM

49 | VOODOO ISLANDS
Újabb kalózos játék készül. A készítők a grafikát rajzfilmesebbre vették, és inkább az akcióra helyezték a hangsúlyt. Kaptunk egy bétát, hogy megnézzük, milyen eredményt kapunk, ha összekeverünk egy kis kalózkodást, kereskedést, jó pár kincses szigetet, és az egészet megfűszerezzük rengeteg akcióval.

50 | STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DEVIDED
Végre kedvünkre kalandozhatunk a jól ismert helyszíneken, barátkozhatunk és csatázhatunk a jól ismert arcokkal. Egyetlen probléma, hogy a játékot egyelőre csak Amerikában forgalmazzák, de aki tud szerezni, az – miután elolvasta cikkünket – máris átléphet a Star Wars varázslatos világába.

54 | PARADISE CRACKED
A Paradise Cracked fejlesztői: lemondtak a pörgős játékmenetről és a csillogó-villogó grafikáról, hogy egy megkapó körökre osztott kalandjátékot készítsenek.

56 | GOTHIC II
Megérte várni, végre itt van, és gyorsan magába szippantja a gyanútlan játékost. A siker biztos jele, hogy máris készül a kiegészítő lemez, ami a Night of Raven címet kapta.

58 | PIRATES OF THE CARIBBEAN
A hónap egyik favoritja az eddigi legszebb vízmegjelenítést produkáló játék – és ez csak egy a rengeteg erénye közül. Bár a kiadó határozott utasítására a programot nagyon gyorsan – a film megjelenésével egy időben – piacra kellett dobni, így néhány hiba becsúszott a játékba, mégis kihagyhatatlan darab.

60 | RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE
Végre megérkezett az angol verzió az Olaszországban és Spanyolországban hatalmas sikert aratott rajzos kalandjátékból. Egy igazi road-movie pereg a szemünk előtt, átszőve humorral, erotikával és gengszterekkel. Akik még nem játszottak hasonló játékkal, most ne hagyják ki, mert később biztosan bánni fogják.

ELŐREJELZÉS

Anarchy Online: Shadowlands	2003/09	Funcom
Everquest: Lost Dungeons of Norrath	2003/09	Ubi Soft
Midnight Nowhere	2003/09	Oxygen Interactive
Cypher: Code of Ruin	2003/09	Dreamcatcher
Spells of Gold	2003/10	Oxygen Interactive
Broken Sword: The Sleeping Dragon	2003/10	THQ
Greyhawk: The Temple of Elemental Evil	2003/10	Atari
Horizons	2003/10	Atari
Curse: The Eye of Isis	2003/10	Wanadoo Edition
Syberia II	2003/10	Microids

TOPLISTA

1. Morrowind: Tribunal	Ubi Soft
2. Runaway: A Road Adventure	GMX Media
3. GROM	CDV
4. NWN: Witch's Wake	Infogrames
5. Icewind Dale 2	Interplay
6. Arx Fatalis	JoWood
7. Morrowind	Ubi Soft
8. Pirates of the Caribbean	Ubi Soft
9. Dungeon Siege	Microids
10. Syberia	Microids

KOCH MEDIA
SPIRIT
WWW.VOODOOISLANDS.COM
2004. FEBRUÁR

VOODOO ISLAND

2002. szeptember-októberi számunkban írtam beharangozót egy készülő, ígéretes játékról, mely az év karácsonyára volt beígérve. Nos, azóta eltelt egy év, és már lassan letettünk arról, hogy valaha is látunk belőle valamit, de íme, befutott a béta-verzió egy rövid, játszható demó formájában.

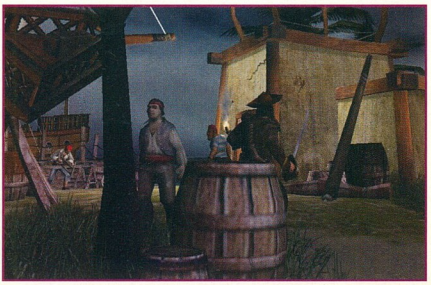
Furcsa volt most megnézni a stuffot, hiszen azóta megjelent egy Pirates of the Caribbean is, és elég sok hasonlóságot mutat a két játék, bár a VI jóval humorosabb, és kevésbé szimuláció, mint a „majdnem Sea Dogs 2" PotC. Egy oldalba nem sok minden fér bele, így háttérnek az említett számunkat ajánlom, alant a bétateszt élményeit mesélem el.

A demó félórája

Első feladatom néhány spanyol leküzdése és egy öreg kalóz kiszabadítása volt. Két konkvisztádor ácsorgott a parton, így rögtön kipróbálhattam a kardpárbajt két ellenfél ellen. Különösebb gond itt nincs, bal egérgombbal vagdalkozol, jobbal védekezel, ilyenkor nem mozoghatsz. Az animáció elég jó, folytonos, a hangok is megfelelőek. Eddig jó. A következő spanyol egy muskétás volt, őt hátulról becserkésztem (roggyantott térdű osonás), és ledöftem a fair play nevében. Ezután fel kellett rohanni egy sziklára, ez már trükkösebb volt, mert egy mesterlövész kóstolgatott, szerencsére a hátultöltős flinták korában járunk, így amíg a jóember serényen tömte a puskaport meg a fojtást, én legyaktam őt. Még egy spanyol volt hátra, karddal, és jóhetett első beszélgetésem. A karakterek kevés sokszögből vannak összedobva, épp ezért picit szögletesek, de a textúrák jók. Semmiféle mimikát és szájszinkronizálást ne várjatok, viszont van élőbeszéd, ami jó és hangulatos.

A terefere után már lehetett hajózni. Nem lepődtem meg, hogy az egész abszolút arcade jellegű, semmiféle szimulációt nem lehet felfedezni a dologban. Az előre gombot nyomva dagadnak a vitorlák, és megy a hajó, elengedve leáll, irányítani az egér mozgatásával lehet, ennyi – tehát nem kell széliránnyal, vitorlaállásokkal bíbelődnünk. Van négy kamera, így minden irányból szemlélhetjük a lélekvesztőt, és lehet picit közelíteni/távolítani. A hajó az emberekhez hasonlóan poligonszegény, de jól textúrázott, bár az átlátszó vitorlák kicsit zavartak.

Még egy nem próbált dolog volt hátra: a tengeri csata. A fent leírt arcade jelleg itt is igaz, jobb gombbal kinyitod a lőnyílások takarólemezét, ballal lősz. Itt sincs semmiféle extra, különféle lövedéktípusok és hasonlók; elkerülöd az ellenség lövéseit, majd becserkészed őt és tüzelsz – vagy te süllyedsz el, vagy ő. A hajó egyébként „egyben" sebződik, vagyis nincs külön vitorla- és külön hajótestsérülés, a javítás is kompletten történik. Mondom, erősen látszik, hogy a német fiúk abszolút a játékélményre koncentráltak, ami nem baj, nekem a végtelenül leegyszerűsített kezelés miatt valahogy jobban bejött ez a része a játéknak, mint a PotC hasonló mókája, ahol elég nehézkesnek találtam a csatákat.



A próbaanyag ott ért véget, hogy egy kereskedőhajót megcsáklyáztam, és a fedélzetre hágtam – a végleges verzióban az előzetesek szerint lehet majd a fedélzeten is harcolni, reméljük, így is lesz.

A látvány maga

A Spirit jó választással a Criterion sokat próbált Renderware erőművét vásárolta meg, ami már az újkori 3D-s GTA-játékokban is bizonyította, hogy igen jól kezeli a nagy, nyílt terepeket. Ehhez a fiúk házilag fejlesztettek egy tájgeneráló algoritmust, ami összességében kellemes összképet mutat – mondjuk nem körözi le a PotC-t, de annak erőssége mindenképp a látvány, amivel jelenleg szerintem piacvezető. Ez a portéka itt inkább a kezelhetőségre törekszik. Persze az ajánlott vas ennek ellenére gigás P3, fél giga RAM és egy 64 megás grafkártya – szerény 2000+ Athlon és a GF2 konfigom legnagyobb részletesség mellett, 1024-ben zökkenőmentesen vette az akadályokat, ezen olyan átlag 20 fps-t kell érteni, de ez játszható szint, és egyértelműen a videokártya a gyenge pont nálam.

Végrendelet

A mellékelt anyag szerint jövő februárban várhatjuk a Voodo Island megjelenését – addigra persze már a fél világ Sid Meier készülő Pirates! felújításának lázában fog égni, de a látottak alapján jó esélye van a németeknek arra, hogy ezen munkájukkal egyfajta aperitif szerepét töltsék be, ráhangolás gyanánt a főételre.

]{redenc

És ön... hm... pontosan mióta rohad itt?

KINEK, MENYIÉRT?

A demóhoz kapott anyagban akadt némi információ, ami talán érdekes lehet. A fejlesztők szerint a játék célcsoportja a 12-25 év közötti, 3D-s grafikát imádó játékosok tábora, akik kedvelik a remek 3D-s látványt és hangokat, a felfedezést, a pergő akciókat, a kalózkodást és az erős és jó sztorivonalat. A fejlesztés 2001 júniusában indult, 18 ember dolgozott a játékon, a projekt összköltsége pedig 750 ezer euró (kb. 188 millió forint). És még valami: a Voodoo Island az idei E3-on elnyerte a legjobb RPG-játék címét, ami azért jelent valamit...

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

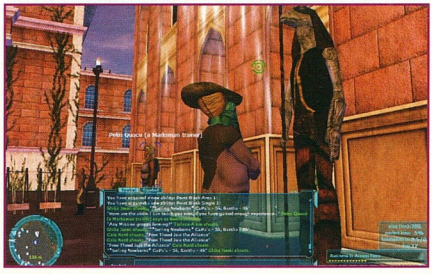
Ha valaha is elképzeltem, hogy mi lesz az a masszívan többjátékos online játék, amivel egyszer majd mindenképpen játszani szeretnék, akkor a Star Wars univerzum legtöbbször az első helyen szerepelt.

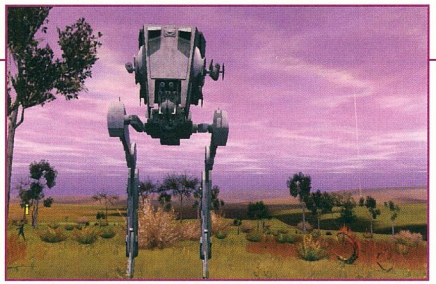
Most, hogy Hosszúpuska is velünk van, hadd lássam azt a Skywalkert!

Telt-múlt az idő, és alig röpke három évvel ezelőtt a kizárólagos jogokkal rendelkező LucasArts bejelentette, hogy rászánták magukat eme műfaj művelésére is.
A program tényleges elkészítését a kategóriában vitathatatlan érdemeket szerzett Everquest megalkotóira, a Sony Online Entertainment-re bízták. Az erőforrások ilyen mérvű összegyúrása bizony még a legnagyobb kétkedőket is arra ösztökélte, hogy elismerjék, ez az egyesülés határtalan lehetőségeket rejt. Nos, most elérkezett az idő. A játék végre a vérmes és rendkívül kritikus tesztelő kezei közé került, hogy a következő pár oldalon minden oldalról megvizsgálva egy átfogó képet nyújtson az itt megjelent közönségnek. Íme.

Volt kezdetben a Köztársaság, ami évezredekig virágzott és fejlődött, majd egy gonosz szenátor megkaparintotta a hatalmat, és máris egy „enyhén" diktatórikus rendszert kaptunk eredményül. Aki eddig nem a Holdon élt, az valószínűleg tisztában van a Star Wars világával, és legalább a 4-6. epizódokat már egyszer látta. (Ha nem, akkor mars le a sarki kölcsönzőbe!!) Így az előzményekről nagyon nincs értelme oldalakat írnom. A játék maga a negyedik epizód után kezdődik, amikor egy Halálcsillagon már túl vagyunk, de a Birodalom még roppant erős, és a lázadók sem állnak még valami stabil alapokon, bár számuk egyre nő.

Karaktergenerálás:
Első nekifutásra nem árt egy karaktert létrehozni. Ha már játszottunk RPG stílusú játékkal, akkor ez a rész nem fog gondot okozni. Először fajt és a nemet, majd a kezdő szakmánkat kell meghatározni, ami a mellékelt részletes leírásnak köszönhetően teljesen simán megy. A fajok tekintetében megtaláljuk az ember, vuki, rodian, twi'lek, mon chalamari, bothan, trandoshan, zabrak lényeket. Ez így talán kissé idegenül hangzik, de ha azt mondom, hogy pl. Greedo rodian, az Epizód 5-ben külön bemutatott fejvadász trandoshan, Darth Maul pedig zabrak, stb., akkor gyorsan rájövünk, hogy már az összes fajjal találkoztunk a filmekben. Amint kedvünk szerint átszabtuk külsőnket a nagyon hatékony és kifinomult beállításokat lehetővé tevő felületen, akkor jön az a komoly kérdés, hogy milyen képzettséggel kezdünk neki a játéknak. Itt azt kell megfontolnunk, hogy harcosabb irányban indulunk neki, vagy pedig valamilyen békésebb szakmában próbálunk szerencsét. Ha a magasabb vérnyomással rendelkezünk, akkor a brawler (vesekedős ember :-), marksman (mesterlövész) vagy a scout (felderítő) közül válasszunk, míg egyszerű, polgári életet az artisan (kézműves, bányász), entertainer (szórakoztató emberke) vagy a medic (orvos) szakma választása biztosít. Ha nem tudunk egyértelműen dönteni, akkor sincs katasztrófa, hiszen a játékban bármelyik másikat 100 credit befizetése után megtanulhatjuk. Itt felvetődhet a kérdés, hogy az egyes foglalkozások mennyiben más karakter-statisztikát követelnek. Nos, teljesen másokat. De emiatt sem kell nagyon aggódnunk, mivel a játék során ezeket is módosíthatjuk. Ez meglehetősen egyedi, ha a szerepjátékok szigorú rendszerét vesszük alapul. Az igazság az, hogy az SWG esetében ez egy nagyon jó és hasznos ötlet.
Amint megvagyunk a karakterrel, jöhet a bemutató és a gyakorlás, amit elsőre érdemes végigcsinálni, mivel elmagyaráznak sok mindent az irányításal kapcsolatban. Majd egy kis utazó-terminálon kiválaszthatjuk, hogy melyik bolygón is kezdjük életünket. Mindegyikhez részletes leírást találunk, és nagy különbségeket nem tapasztalunk kezdetben. Később pedig úgyis oda utazunk, ahova csak akarunk – persze a megfelelő összeg kicsengetése mellett.



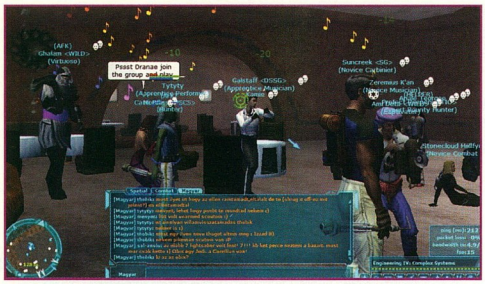


Képzettségrendszer:
Még mielőtt belekezdenék magának a játékmenetnek az ismertetésébe, előtte nem árt egy kis gyorstalpaló a képzettségek rendszeréből. A képzettségek rendszere nagyon jól átgondolt és rendkívül szerteágazó, a játék egyik fő büszkesége, és megengedi, hogy mindenki nagyon sokoldalú karaktereket gyártson magának. Amint az előző részben is említettem, először mindenki egy darab alapképzettséggel rendelkezik. A továbbiakban ezt az alapképzettséget kell fejlesztenünk. Ezt 4x4 szinten tehetjük meg, amit meglepő módon egy 4x4-es tábla szemléltet. A függőleges sorok azok, amik igazából teljesen eltérnek, mivel mindegyik az adott képzettség egy alképzettségét adja meg. Pl. ha artisan karakterünk van, akkor a négy oszlop a következő: mérnökség, sütés-főzés, üzletemberi trükkök, bányászati ismeretek. Szándékosan nem az angol neveket adtam meg, mert így több kiderül belőlük. Ha fejlődünk, akkor ezeken az oszlopokon lépkedhetünk egyre feljebb, ami az adott al-képzettségből egyre több lehetőséggel kényeztet el minket. Majd a negyedik szint után a Mester titulus megszerzéséért is harcba indulhatunk, ámbátor a továbbfejlődéshez ez egyáltalán nem szükséges feltétel. A továbbfejlődés jelen esetben azt takarja, hogy további 25 képzettség közül választhatunk. Természetszerűleg egy alapképzettségből csak meghatározott képzettségek érhetőek el. Maradva az artisan példájánál, a mérnök oszlop teljesítése után az építész, fegyverkovács, páncélkovács és droid-mérnök képzettségek közül választhatunk, míg az üzleti dolgok erőltetése esetében a kereskedő szakma válik elérhetővé számunkra. Ugyanez a rendszer a többi alapképzettségre is igaz, de vannak átfedések is az egyes előkövetelmények között. Hogy mindez ne működjön ennyire egyszerűen, nem általános tapasztalati pontokat szerzünk, hanem speciálisakat. Mindez attól függ, hogy éppen mit csinálunk. Ha pl. bányászunk, akkor bányászati TP-t kapunk, majd elérve a szükséges mennyiséget a négyes létrán egyel feljebb léphetünk, ha van, aki megtanít minket. Ez a játék másik érdekes fogása. Ugyanis egy al-képzettség következő fokozatát vagy egy NPC-től tanuljuk meg sok ezer kreditért, vagy egy megfelelően képzett játékostól ingyen. Ez utóbbi kapcsolat a tanítónak is fontos, mivel az így kapott TP-t tudja felhasználni, hogy valamiből megkaphassa a Mester fokozatot. Ezzel elérték azt, hogy mindenkinek érdeke legyen a szerzett ismeretek átadása.

Játékmenet:
Lassan el is érkeztünk a lényeghez. Az irányítás nem fog problémát okozni senkinek sem, mivel a teljesen szokványos egeres megvalósítást követi. Jobb klikkel mozgunk, ballal pedig kijelöljük interaktivitásunk célpontját. Ha sokáig nyomjuk a bal gombot, akkor megjelenik az ún. radiál menü, amin az adott objektummal megvalósítható összes menüt tartalmazza. Ez roppan egyszerűvé teszi az életünket, mivel minden rögtön megjelenik előttünk a képernyőn, és nincs szükség még csak arra sem, hogy felemeljük a kezünket az egérről. A képernyő nagy részét szerencsére maga az SW világ foglalja el, és csak egy nagyon kis részén jelennek meg a nélkülözhetetlen kijelzők. Ezek mind áthelyezhetők a nekünk kényelmes pozícióba. A felső részen találkozunk az életünket ismét csak egyszerűbbé tevő menüsorral, ahova tárgyakat, mozgásokat, speciális képességeket vagy emocionális kifejezéseket tehetünk. Bal alul az iránytű és a radar helyezkedik el, amin a közömbös-sárga és az ellenségespiros NPC-k mozgását követhetjük nyomon. Világoskékkel láthatjuk a többi játékost, és fehérrel az egyéb frakciókba (pl. birodalom, felkelők) tartozó NPC-ket. A radar melletti gombokkal állíthatjuk a hatósugarat is. Ha túl kicsinek tűnik a radar, akkor a ctrl-m kombinációval egy, a játéktérre vetített átlátszó térkép is megjelenik, ami jóval részletesebben mutatja be környezetünket. Mivel átfogó térkép nem áll rendelkezésre, ezért az összetettebb tájékozódást ún. waypointokkal, magyarul útjelzőkkel végezhetjük el. De maradjunk csak a wp rövidítésnél, mivel a játékban úgyis erre lesz szükség. Ezeket a wp-ket a ctrl+d kombinációval előhozható adattáblán menedzselhetjük. Itt lehet ki- és bekapcsolni, átnevezni, törölni őket. Ami külön poén, hogy ezeket levélhez csatolhatjuk, vagy akár a bazárban el is adhatjuk őket. Persze nem a sarki kocsmának a helyét célszerű áruba bocsátani. Ehhez a témakörhöz szorosan tartozik a ctrl+v-vel elővarázsolható mit-hol típusú térkép, amin az adott bolygó ismert részei vannak feltüntetve, és a jobb oldali, téma szerint rendezett csoportokból választhatjuk ki pl. a repülőteret, a legközelebbi kantint, bankot, tanítót, stb. Majd ezekhez kreálhatunk egy wp-t, és máris egy kis nyíl és egy hatalmas fényoszlop jelzi, hogy merre is kell haladnunk a cél felé.
A pénzszerzésnek több módja is van. Egyrészt a játékosok által fenntartott gazdasági rendszerbe csöppenhetünk bele az erre rendszeresített bazár-terminálokon keresztül, ahova eladó tárgyainkat behelyezve megadhatjuk, mennyiért is szeretnénk tőle megszabadulni, esetleg aukciót

MIRE EZ A NAGY SIETSÉG?!

Gondolnánk mi kis naivan, hogy egy játék mindig akkor jelenik meg, amikor a programozó bácsi megkönnyebbülten hátradől a székében, és boldogan nézi, amint a számgépe megírja a master CD-t, amit aztán kommandós kíséret mellett rohanvást visznek a legközelebbi sokszorosító üzembe. Na persze. Jobb, ha felébredünk. Az SWG-t 2000. novemberében jelentette be LucasArts azzal, hogy még van egy évünk hátra, mert utána éjjel-nappal ott fogunk nyomulni a virtuális világban. Majdnem. Ugyanis 2001-re még csak nyoma sem volt semmiféle Galaxisnak. Sőt, ekkor kezdték el etetni a néppel azt is, hogy bizony az űrbe nem nagyon fogunk kijutni a megjelenés napján, akiknek ez bejött volna, jobb, ha máris jelentkeznek Csillagvárosba. Eltelt a 2001-es év, és már jól benne voltunk a 2002-esben is, amikor az E3-on végre láthattunk néhány komolyabb fícsört is, és végre elhittük, hogy nem csak kamuznak, tényleg lesz játék. Sokan már aggódtak, hogy a Knights of the Old Republic és az SWG majd egymást fogja ütni a piacon az összel, de aztán hamar rájött mindenki, hogy egyikhez sem lesz szerencsénk. Ezután következett a hivatalos kiadási dátum: április 15. Ez ismét csak egy jó vicc volt, hiszen május elején álltunk neki a zárt béta fázisnak. Javában folyt a teszt, mikor közölték, hogy akkor a jövő hét csütörtökön megjelenik a játék. Többen felhördültek, és még többen sírva fakadtak. De azt hiszem, nem a boldogságtól. Ennek ellenére a játék itt van, legyilkolja a simeket az eladási listákon és... ennyi. Ez lenne az SWG megjelenésének rövid története.



Csak azt kérem, ne beszéljünk egyszerre...

ÁLLATSZELÍDÍTÉS

A képzettségek között tallózva egy igencsak érdekes darabot találunk. Ez nem más, mint a creature handler, amit magyarra legjobban úgy fordíthatunk, hogy állatszelídítő. Ha ezt választjuk majd, mint nem alapképzettséget, akkor lehetőségünk lesz saját kis játszótársat nevelni. Ez persze csak a poénosabb fele a dolognak, mivel valójában kőkemény munkáról van szó. Első lépésként egy, a szintünknek megfelelő lényt kell befognunk, illetve összebarátkoznunk vele. Érdemes olyan kicsinyeket kiszemelni, amik a későbbiekben szép nagy állatokká fejlődnek majd ki. Ha a szelídítés sikerült, és elneveztük kis kedvencünket, akkor máris nekiállhatunk a különböző spéci dolgok betanításának. Széles skáláról válogathatunk parancsokat. Az egyszerű követéstől elkezdve a támadásig vagy a szelídítői jogok átadásáig sok minden rendelkezésre áll. Ha éppen akarjuk, nyugodtan zsebre vághatjuk a kis aranyost, és akkor szedjük elő, amikor csak akarjuk. Vigyáznunk is kell rá, de nagyon, mivel ugyanúgy eltávozhat a kicsiny kedvencek túlvilágára, mint bármelyik más vadonélő rokona. Így sok törődést és pátyolgatást igényel, míg pl. egy rancort felnevelünk a maga 15 méteres nagyságáig. Hiába, mindenki ilyen kis jószágról álmodott még régen a gyerekszobájában.

is indíthatunk a cuccért. A bazárokon keresztül gyakorlatilag minden megkapható és megvásárolható az egész galaxis területén. Azonban kiszállítás nincs, azaz el kell mennünk érte az adott bolygóra/városba. A bankszámlánk gyarapításának másik módszere a küldetések végrehajtása. Ezeket szintén egy terminál segítségével vehetjük fel. Ha esetleg elhalóznánk, akkor sem kell kétségbe esni, mivel néhány alkalommal még teljesen ingyen élesztenek fel egy közeli klónozóban – azonban nem árt, ha itt leadunk egy kis DNS mintát, hogy a későbbiekben legalább erről a szintről tudjuk folytatni. Meghalni nem lehet nagyon könnyen, mivel általában csak eszméletlenekké válunk, majd pedig magunkhoz térve húzhatunk el gyorsan a környékről. Ha ez nem sikerül, akkor a helyszínre visszatérve összeszedhetjük cuccainkat is.

Birodalom vs. Felkelők

Talán sokan meglepődnek azon, hogy a játék elején nem kell kiválasztanunk, hogy éppen melyik oldalra kívánunk állni. Ahogy az már lenni szokott, ennek az érmének sem két oldala van, hanem rögtön négy, ugyanis maradhatunk semlegesek, vagy választhatjuk a gengszterek útját is, amit jelen esetben Jabba, a Hutt jelképez a legjobban. Természetesen nem elég annyit kijelenteni, hogy a holnapi naptól kezdve a Birodalom oldalán harcolok. A városokban találunk olyan helyeket, ahol az egyes frakcióknak megfelelő küldetéseket tudunk végrehajtani. Ezzel ún. frakciópontokat gyűjtünk, melyek nagysága jelzi, hogy az adott oldalon mennyire léptünk előre, milyen hatalommal bírunk. Ez a későbbiekben számos előnnyel és hátránnyal is párosulni fog. A legfontosabb, hogy ha felfedjük, hogy melyik oldalon állunk, és úgy kóricálunk a játékban, akkor a többi frakció emberei gond nélkül megtámadhatnak minket, és máris kezdődhet a harc. Amint előrébb jutottunk a választott frakciónkban, a filmekből ismert szereplőknek is végezhetünk küldetéseket, amiket tetszés szerint ismételhetünk, ha esetleg nem jönne össze elsőre. Az egyetlen probléma ezekkel a küldetésekkel, hogy mindegyik az erőszakra alapoz, így pl. egy építészmester hiába van egy magas fejlettségi szinten, a lövöldözős akcióban nem sok mindent tud csinálni. Így kénytelenek leszünk a harciasabb képzettségekben is jártasságot szerezni.

A harc

A játéknak talán a leggyengébb része a harcrendszer. Ez eléggé meglepően hangozhat, főleg egy ilyen univerzum esetében. Nem is azzal van a baj, hogy a harcok során bármi is rosszul működne, egyszerűen csak nincs meg az az érzés, ami a filmekből átsüt a moziban figyelő arcunkra. Kezdjük azzal, hogy ha valaki neutrális, akkor nem lehet megtámadni, és ő is csak elég kivételes esetekben támadhat meg egy másik játékost. Nagyobb probléma az, hogy a felkelők és a birodalmiak nincsenek területileg olyan élesen szétszedve, hogy egy-egy ostrom, vagy területért folytatott csata szerepelhessen az SWG palettáján. Ezek száma rendkívül csekély, és már az is szerencsének mondhatja magát, aki csak messziről lát valami hasonlót. Mindez azt eredményezi, hogy harci és taktikai tapasztalatunkat az állatok vadászásában vagy párbajokban, esetleg a speciálisan erre készült arénákban kamatoztathatjuk. Ez pedig eléggé szánalmas egy, a világúrt behálózó gigászi küzdelemhez képest.

Jedi-lovagok

Nincsen SW Jedi nélkül, tartja a mondás. Joggal. Ezt az opciót természetesen az SWG-ből sem hagyhatták ki, viszont csavarintottak egy nagyot az előzetes elképzeléseken. A lényeg az, hogy elsőre senki nem képes olyan karaktert indítani, amiből jedit lehet nevelni. Hanem a normális karakterrel történő játék során valamilyen módon képesek leszünk aktiválni egy, a jedi képességekre érzékeny karakterhelyet. Hogy hogyan kell ezt aktiválni, az egyelőre titkos. Ezután máris elkezdhetjük felnevelni kicsiny jedinket a teljesen normális karakterekre vonatkozó szabályok szerint. Csupán az lesz a különbség, hogy neki lesz egy külön képzettségfája, mely a jedi trükköket tartalmazza. Minderre azért volt szükség, mivel a jedik előfordulása rendkívül kicsi. Ugyebár erről Vader apánk tett rendesen, így most már csak elvétve bukkannak fel a galaxisban. Ha már van egy jedi karink, akkor sem örülhetünk nagyon neki, mivel abban a pillanatban, amint a nagyközönség előtt bemutatunk valamilyen erő-trükköt, kapunk egy „átmeneti ellenfél" kitűzőt a hátunkra, és bárki gond nélkül megtámadhat és megölhet. Persze megölni egy jedit nem egyszerű, mivel rendkívüli képességekkel rendelkezik, ámbár ha sikerül, akkor nem támadunk fel újra, hanem végérvényesen elhalálozunk. Mindez azt vonja maga után, hogy kezdhetjük az egész jedi-nevelő munkánkat az elejéről. Abban az esetben, ha már elértük a jedi mesteri titulust, nem halunk meg, hanem kis kék szellemalak formájában lengedezünk az élők világában. Végezetül annyit érdemes még tudnunk, hogy Sith-képességeket nem használhatunk, azonban lehetőség lesz pl. duplapengés fénykard használatára és egyéb nyalánkságokra is.

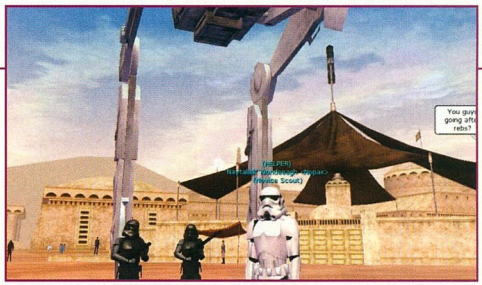
Technikai dolgok

Bár egy MMROPG-ről van szó, manapság már egy ilyen kategóriájú játéknak sem lehet ocsmány grafikája. Itt ilyesmiről szó nincs. Az SWG nagyon szép képi élményt biztosít mindenkinek, akinek megfelelő vas van az asztalkája mellett. Szerencsére a grafika skálázhatósága roppan széleskörű, így gépünk teljesítményére tudjuk hangolni az egész játékot. A ter-

mészeti képek varázslatosak és nagyon, de nagyon jól illeszkednek az adott bolygóhoz. A filmekből már megismert helyszínek esetében könnyű dolguk volt, míg a többi esetben inkább a könyvek képzeletvilágából merítettek. Hihetetlen élmény sétálni a Tatooine homokdűnéi között, vagy megmászni Correlia hegyeit, esetleg fejest ugrani a Naboon található óriás vízesésbe.
A grafika akkor kezd az ellenségünké válni, amint egy nagyobb lakott településhez érünk. Ekkor ugyanis az addig stabil fps értékünk fel-le száguldozik egy nagyon széles skálán, és néha másodpercekig kockázza az elénk táruló látványt. Amitől nagyon senki nem dob hátast, így nehezen érthető, hogy miért is eme visszaesés. A megoldást talán a többi játékos jelenlétében kereshetjük, amiről rögtön a bénán megírt net-kód juthat eszünkbe. Tény, hogy egy zsúfolt kantinban akkor lehet valamit csinálni, ha éppen a padlót nézzük. Hangok tekintetében a program tökéletes. Bár nagyon nem kényeztet el minket extra dolgokkal, de az állatok, karakterek, droidok és fegyverek hangja nagyon üt, és annyira beleéljük magunkat a játékba, hogy ez teljesen természetesnek tűnik minden pillanatban. A háttérzene a szokásos John Williams-es alapokon nyugszik, és ezekből építkezik a megszokott LucasArts-os minőségben. A kategória sajátja, hogy a technikai dolgok részben említést követel a program beszerezhetősége is. Nos, a jelen esetben ez nem egyszerű feladat, mivel Európában nem kapható a játék, kizárólag Észak-Amerikában forgalmazzák egyelőre. Ennek számos oka van, melyek többségét a negatívumokat taglaló részben találhatjátok meg.

Hiányosságok

A végére hagytam azt a részt, amiben az eddig talált nagyobb hibákat, hiányosságokat gyűjtöttem ki. Mindez azért került egy teljesen új részbe és nem a játék egyes részeit taglaló részekhez, mivel itt arról van szó, hogy ami készen van a játékból, az nagyon magas színvonalú. Apróbb hibák és fejlődési ésszerűtlenségek természetesen vannak, de ezeket folyamatosan javítják kisebb patchek formájában. Az egyetlen nagyobb hiba a harci dolgoknál már leírt birodalmiak vs. lázadók harcának hiánya. Ez viszont egy olyan hiány, ami alapjaiban rengetheti meg a játékot. Ha csak arra gondolunk, hogy a Dark Age of Camelot esetében mennyien játszanak csak az egyes birodalmak egymás elleni harcának élményért, akkor itt joggal vetődhet fel a kérdés, hogy miért nem találkozunk még csak hasonlóval sem. A további hiányosságok közé tartozik a játékosok által irányított városok építésének lehetősége, mely opció a szállító járművekkel egyetemben egy későbbi, teljesen ingyenes frissítéssel lát majd napvilágot. Azt azonban elmondhatom, hogy ez a lehetőség már most nagyon hiányzik az SWG-ből. Ha még tovább megyünk a hiányosságok útján, akkor nem hagyhatjuk szó nélkül az űrharcok hiányát sem. Ezt elvileg jövőre pótolják egy kiegészítő személyében. Addig is az SW érzés nagy csorbát szenved, hiszen nagyon sok embernek éppen ezek a részek tetszenek a legjobban, és a kezdeti beharangozó után éppen ezeket várták a leginkább. A hiányzó részek, illetve a limitált forgalmazás az USA határain belül természetesen összefügg. A játék még formálódik, és sokak szerint a jelenlegi állapot egy fejlett béta fázist jelent, nem pedig egy kiadásra megérett játékot. Némely esetben teljesen igazat kell adnom nekik!



Van XXXL-es lábbilincsünk?

Konklúzió

A Star Wars Galaxies egy nagyon jó játék LESZ. Talán ez a leghelyesebb megfogalmazása a jelenlegi állapotnak. Amint pótolják a már beígért dolgokat, egy nagyot fog előrelépni az egész játékos-játékos kapcsolatrendszer. Ha pedig az űr-kiegészítő is implementálva lesz, nos, akkor minden kétséget kizárólag a legjobb SW játékkal lesz dolgunk. A lehetőségek terén már most is számtalan dolgot felmutat a program, de egyelőre nem lehet róla többet elmondani, mint hogy egy teljesen általános MMORPG, ami történetesen a Star Wars univerzumban játszódik. Az kétségtelen, hogy az irányítás, a menürendszer és a kiegészítő információk terén lényegesen többet nyújt, mint akármelyik másik MMORPG, és azt se feledjük el, hogy a karakterek fejlődéséhez nem szükséges gyilkolásznunk ész nélkül, hanem igazi RPG-t játszhatunk. De a beharangozások alapján többet vártunk. Akinek megfelel egy technikailag nagyszerű SW világ, melyben a világűr meghódítása még csak álom, az ne hagyja ki, mert egy nagy élménytől fosztaná meg magát. Akik pedig nem akarnak bajlódni egy 70%-ban kész játékkal, azok várják meg, míg minden tökéletes lesz. Remélem, minderre hamarosan sor kerül. Addig is GG, HF.

Ch00ler

MINIMUM CONFIG: PIII 933 MHz, DirectX 9.0, 256 MB RAM, 32 MB 3D videokártya, 4X CD-ROM, 56K modem
JAVASLAT: P4 1.5+ GHz vagy AMD Athlon XP 1500+, 512 MB RAM, 64 MB 3D videokártya, ADSL

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Everquest	Dark Ages of Camelot
Háttérkép	Online játék	92%	94%

- + Eltalált képzettségrendszer
- + Egyedülálló játékmenet
- + Igazi Star Wars hangulat
- − Még nincs kész
- − Nincsenek űrharcok

81%

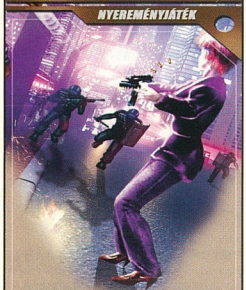
BUKA ENTERTAINMENT
MIST LAND
WWW.MISTGAMES.RU
10.990 FT

PARADISE CRACKED

Soha nem tudhatod, mikor válik a legjobb barátod a legfőbb ellenségeddé, és hogy mivel állíthatod az oldaladra azt, aki korábban a halálodat akarta.

PARADISE CRACKED

NYEREMÉNYJÁTÉK

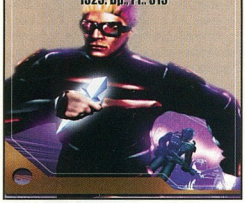


Nem könnyű a hackerek élete. Folyamatosan üldözi őket mindenki, állandóan rejtve kell maradniuk a külvilág előtt. A Cenega kiadásában megjelenő játékban egy ilyen ember életébe pillanthatunk be. A nyereményjáték kapcsán felteszünk 3 kérdés, mely helyes megfejtői között 3 eredeti programot sorsol ki a cég.

1. **Hány képessége lehet a karakterünknek?**
2. **Forgatható a játéktér?**
3. **Hogyan hívják a főhősünket a játékban?**

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 október 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES – Paradise Cracked játék 1325. Bp., Pf.: 315



A Mistland fejlesztő csapata valószínűleg nem véletlenül nyerte el 2002-ben az év játéka címet Oroszországban a „Paradise Cracked"-del, ami egy RPG alapokra épülő kalandjáték és körökre osztott akció-stratégia is egyben. A játék alaphangulatát jelentősen befolyásolják az epizódok eseményei, amelyek unalmasnak egyáltalán nem mondhatók, ugyanis nem egy lineáris szálon futnak, hanem attól függően változnak, hogy mikor melyik helyzetben hogyan döntünk, kinek az oldalára állunk.

A játék úgy indul, hogy főhősünk, akit nemes egyszerűséggel „Hacker"-nek neveznek, békésen böngészget a kormány szigorúan titkos adatai között, mikor rátör a rendőrség rohamosztaga. Fogalma nincs, miért üldözi a rendőrség ilyen ádázan. Ahhoz, hogy ezt megtudja, ki kell nyomoznia, ki áll az egész ügy hátterében, és mi az, ami miatt ennyire megorroltak rá. Ehhez viszont pénzre és segítőkre lesz szüksége. A történet során mindenki maga döntheti el, hogy melyik oldalt választja, vagyis ki lesz a barát és ki az ellenség. A kalandok során minden olyan karaktertől, akik valamilyen egyedi nevet kaptak, kisebb-nagyobb feladatot kapunk majd. (Ők a fő karakterek, egy nagyobb társaság vagy egy gengszterbanda vezető pozíciójú tagjai). A feladatok többnyire arról szólnak, hogy meg kell ölnünk valakit (pl. a konkurens sztriptízbár tulajdonosát), bizonyos esetekben csak beszélnünk kell vele. A beszélgető partner valószínűleg megint valakinek a megölésére fog megbízást adni, így belátható, hogy előbb-utóbb mindenképpen lesznek, akik gyűlölni fognak, és lesznek, aki segítenek a feladatokban.

A játék RPG stílusát az adja, hogy a karakterek nyolc képessége (erő, ügyesség, pontosság, reakció, intelligencia, járműve-zetés, látás, egészség) fejleszthető, a szerzett tapasztalati pontok (TP) alapján. A TP-kat a feladatok sikeres teljesítéséért kapja a csapat, de egy kiemelt karakter (pl. rendőr) likvidálásáért is csurrancseppen valami. A megfelelő mennyiségű TP összegyűjtése után a karakterek szintet lépnek, és ilyenkor van mód egy adott pontszámot elosztani a tulajdonságok között (pont úgy, mint a Diablo-ban). A csapat, amit magad köré gyűjthetsz, legfeljebb hat fős lehet, de sajnos nem lehet bárkit felvenni. A küldetések során önként fognak jelentkezni a kiemelt szereplők, és ajánlott nagyon vigyázni rájuk, ugyanis egyedül képtelenség lesz boldogulni. A játékba épített AI egyáltalán nem mondható rossznak, ugyanis ha meglát az ellenség, nem elég, hogy riasztják egymást, és erősítést hívnak, még be is kerítenek, ha a hely alkalmas erre, és fedezékbe vonulnak, ha vesztésre állnak.

A körökre osztott stratégiának ebben a játékban van jó és rossz oldala is. A jó oldala természetesen az, hogy amíg nálad a „labda", addig a csapatod tagjaival nyugodtan szösszmötölhetsz, beállíthatod őket a legjobb pozícióba, újratöltheted a fegyvereiket, feljavíthatod az életerejüket, rakosgathatod a felszerelésüket. Legalábbis addig, amíg az akció pontjaik el nem fogynak, ugyanis nemcsak a lövés és a mozgás, hanem a még egy fegyver újratöltése is fogyasztja az amúgy is szűkösre szabott AP-kat. A rossz benne viszont az, hogy a játékidő felét legalább azzal fogjátok tölteni, hogy bámuljátok, ahogy az ellenség egyenként megteszi a maga mozdulatait.

A játék kezelése olyannyira egyszerű, hogy gyakorlatilag néhány perc alatt megtanulható, nem is beszélve arról, hogy az első kattintásoktól kezdve minden olyan esetben megjelenik egy segítő képernyő, amikor valami új történik. A grafika nem a legújabb csoda effekteket vonultatja fel a látvány érdekében, viszont a játéktér 360 fokban elforgatható, dönthető és zoomolható, és minden teljes 3D-ben pompázik. A zenéről és a hangokról csupán annyit, hogy úgy jó, ahogy van, egyáltalán nem unalmas, de mikor abbahagytuk a játékot, nem fogjuk a programban megismert dallamokat dúdolni. A végére hagytam még egy nagyon lényeges információt, mégpedig azt, hogy az egész játék magyar nyelvű, kivéve az elhangzó szövegeket (minden párbeszéd és szöveg leírva is megjelenik).

Clemi

MINIMUM CONFIG: PII-400, 128 MB RAM, D3D 8 MB, 300 MB HDD, 16X CD ROM, DX8
JAVASLAT: P-III 800 128 MB RAM, GF2 64 MB, 300 MB HDD, 16X CD ROM, DX8

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Incubation	Jagged Alliance 2
Nincs	LAN/INTERNET	76%	88%

- \+ Érdekes történet
- \+ Látványos 3D környezet
- \+ Könnyű kezelés
- − Nagyon sok töltögetés
- − Kemény ellenfelek

80%

PC CD-ROM

KOREA

FORGOTTEN CONFLICT

P'yongyang
Namp'o
Hoeyang-up
Kosŏng-up
Sariwŏn
Kosŏng
Sokch'o
Haeju
Yanggu
Kaesŏng
P'och'ŏn
Kangnŭng
Seoul
Inch'ŏn
Wonju
Suwŏn
Chechon
Taebaek
Chungju
Yŏngju
Sŏsan
Chŏngju
Andong-si
Yesan
Taejŏn
Kumi
P'ohang
Iri
Taegu
Kunsan
Chŏnju
SOUTH KOREA
Ulsan
Kwangju
Ch'angwŏn
Pusan
Mokp'o
Sunch'on
Chindo
Kohŭng
Wando

PLASTIC REALITY

Kapható 2003 Októberétől

CENEGA
www.cenega.hu

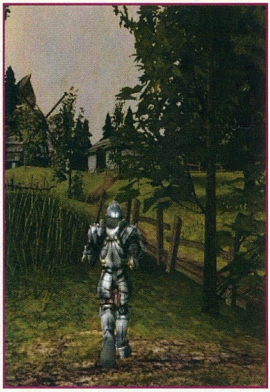
www.cenega.com

© 2003 CENEGA Publishing. All rights reserved. Other products and company names mentioned herein maybe trademarks of their respective owners. Developed by Plastic Reality. All rights reserved.

JOWOOD PRODUCTIONS
PIRANHA BYTES
WWW.GOTHIC2.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

GOTHIC 2

A Gothic 2 ott folytatja, ahol az első rész véget ért: remek történet, nagyszerű NPC-k és idegesítő apróságok...



A gátyóm kulcsát meg bennhagytam, vazeg...

Fura a sors: akkor ragadok tollat, és kezdek ismertetőt írni a Gothic 2-ről, amikor a neten már komplett lőzungok nyüzsögnek, sőt egy ideje ezekhez volkszrúk és végigjátszások is csatlakoztak, jelezve, hogy egy igen jó, pár hónap alatt kellően népszerűvé fejlődő játékot készített a nevét harapós halacskáktól kölcsönző alkotógárda. (Vegyük észre a hihetetlen nyelvi fordulatot: Piranha Bytes = „piranja harapások", apró helyesírási hibával, illetve „piranja bájtok", ami nyelvtanilag helyes, amúgy viszont értelmetlen...) Meg is mondom őszintén, ez nálam kilencvennégy, százalékban és túlzással persze, hiszen majd' egy tízessel alább pontoznám, de ha így tennék, nem lennék tisztességes. A Gothic 2 jobb, mint az utóbb kissé unalmasnak és (figyelem, újabb szakszó:) unbalanszosnak tűnő Morrowind, azt pedig hasonló magasságokba emeltem százalék-tekintetben. Egyébiránt – tekintve, hogy a legtöbb, hasonló berkekben mozgó olvasó feltehetően már találkozott hosszabb-rövidebb G2 leírással (és dicsőítéssel) – kissé gonosz leszek az alábbiakban... ne tessék komolyan venni! Ez egy gonosz Gothic 2 ismertető. A játék jó, nagyon jó, szóval lehet szaladni és megvásárolni.

Folytatjuk...

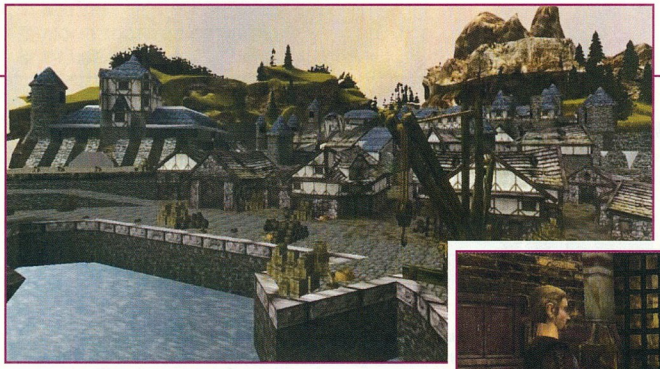
A Gothic (csak így, „1" nélkül) annak idején egy börtöntelepen játszódott, persze a világról lehetett tudni, hogy fantasy, de sajnos a szabványosabb fajtából alkották. (Bajban a királyság, mert gyünnek az orkok és tsai.)
A folytatás igazi folytatás (az első rész poénját az itteni intróban lelövik...), a bedöglött börtön helyett viszont Myrtana világának Khorinis elnevezésű városát ismerhetjük meg, kibővítve néhány farmmal (mondjuk magyarul: tanyával), egy bányákkal teli völggyel, valamint egy szupertitkos szigettel, ami a hét fejezetes sztori lecsengésének színhelyéül szolgál. Hősünk a nulladik fejezetben tér magához (ti. a G1 végén a „világ megmentése" kategória mellett remekül helytállt a „kőomlás alá beugrás, lendülettel, hogy eltemessen" versenyszámban is), köszönhetően nem másnak, mint a névgenerátor aranyszegfű díjával kitüntetett Xardas-nak. Ez a Xardas persze mágus (renegát, de ezt most hagyjuk), előhozakodik tehát a névtelen hőssel, hogy a közelgő veszedelem ellen benne segítőtársra leljen, ám nem sejti, hogy a lezúduló kövek miatt az egykoron nagy harcos 0 XP-vel, 1. szintűként bambul ki a fejéből, s keres kiutat a cudar helyzetbe került világ számára. (Mellesleg e cudar helyzetet a G1 végén elhalt főellenség utolsó sóhaja – vagy inkább hívószava – hozta Myrtanára...)

Myrtana: a világ, ahol élek

Az intró és az első, hosszúra nyúlt beszélgetés után Xardas tornyából startolunk, és vetjük szemeinket a környező tájra. A látvány – megfelelő masinán – lenyűgöző, (a vizet nem számítva) fölülmúlja a Morrowindét: kopár tájak helyett fák és bokrok tömegei fogadnak, néhol pedig szörnyű szakadékok beláthatatlan mélységei rettentik el az arra járókat. Az eget gondos kezű programozók felhőkkel pakolták tele, éjszaka ragyognak a csillagok, és olykor elered az eső... sajnos többször, mint az elvárható lenne, de fogjuk rá, hogy ősz van. (Bár a túlzott gyakoriság inkább tűnik amolyan „nyűgözzük le a félórára a gép elé ülő játékost"-hatásnak.) Egyszóval: szép. (Ha én is kaptam volna ingyen videokártyát az envídiától, akkor egy külföldi netes kollégához hasonlóan írnám még, hogy melyik effektet hiányolom...) A látvány mellé remek hangulatteremtő zörejek szólalnak meg (erdő, madarak, szél, stb.), ezek mellett a zene mindössze az atmoszféra fenntartásához elegendő, hiszen a klasszikus „jó, de minek?" stílusban komponálták, a „jól bevált, ide is jó lesz"-hangszerelésben.
A grafika egészen az első NPC-ig tartja rabul az embert (szándékosan nem szörnyet írtam: azok elől fut az ember, gyorsan... illetve a birkákat még csak-csak föl-rúgja a kezdő hős, de a többi már kemény dió) – ekkor feltűnik, hogy a tetszetős ruházatokkal együtt is elég szögletes a dolog: recések a fejek, a rosszacska textúrák miatt nyomottak az arcok. A külsőbéli csúnyaságokat viszont feledtetik a szinkronszínészek, akik szinte (!) kivétel nélkül hitelesen adják elő mondandójukat, és ami a CRPG-kben üdítő újdonságként hat, hanglejtésükből következtethetünk arra, pontosan hogyan is kell érteni, amit hallottunk. (Erre a feliratozás is utal, zárójelezi a hangulatváltozásokat.)

GOTHIC 2 – ADATOK

A német változat 2002. november 29-én jelent meg, az angol változat 2003. június 13-án, azóta szinte mindenütt felsőfokú jelzőkkel illették a kritikusok és az RPG-sek egyaránt. A játék kiterjedtségét jelzi, hogy kb. 35 km2-t járhatunk be (szerencsére a feladatok általában nem „rohangálósak"), kb. 100 egyedi NPC-vel beszélhetünk (plusz a városlakó 1-10-ig-szerű képződményekkel), a tiszta játékidő pedig kb. 40 óra. (Megjegyzem, ez kicsit kevés egy RPG-től.) A történet tényleges folytatását pedig megelőzi egy kiegészítő, a németül már megjelent „The night of the raven" címmel, ami az elvárt pluszok mellett egy új motort is tartalmaz.

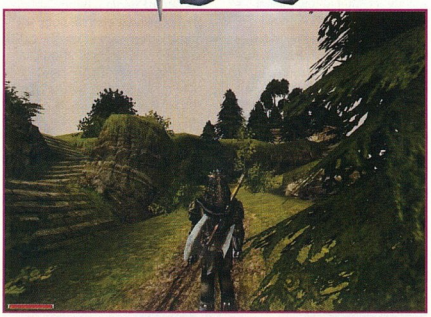


Van egy olyan érzésem, hogy Ön nem papnak tanult...

Az NPC-k egyébként nemcsak hangjukban egyediek, valamilyen szinten saját életet is élnek, próbálnak valóságos szereplőnek látszani, kilépni a korábbi CRPG-k által teremtett fogságból, ami arra kárhoztatta őket, hogy a játékosok szolgái legyenek. Persze ez most sem jön össze nekik, nincs valódi intelligenciájuk, vannak ugyan szkriptek, amik alapján pl. csak bizonyos időszakokban jelennek meg, vannak események, amik kiváltanak belőlük valamit, de mindent egybevetve ugyanolyan bénák, mint a legtöbb „fajtársuk". (Jó, ilyen alapon a morrowindesek meg überbénák voltak.) Azért sokakat megtévesztenek, de nálam alapból leverték a lécet, amikor egy elhagyottnak tűnt házba való betévedés miatt Lord André (aki a történetben egy paladin – lovag – szerepében tetszeleg) annak rendje s módja szerint lekaszabolt, majd öblös röhögéssel kifosztott. (Utána persze szeretettel köszöntött a városban, mintha mit sem tudna előző gaztettéről.)

Egyebek

Az első részt sokan a nehézkes irányítás miatt dobták a sutba, örömmel jelenthetem, hogy noha azt terjesztik, most minden sokkal jobb, ez egyáltalán nincs így... Nehézségek ezúttal is vannak, szerintem ezeket megszokni kb. ugyanannyi idő, mint az előzőt (pl. bizonyos részeket játszhatunk belső nézetben), a harc pedig továbbra is árkádos, ami rossz, nagyon rossz. Nem tudom, hogy a készítőket érdekli-e egyáltalán a célközönség búja-baja, de egy szavazáson szerintem jóval többen lennének a megfontoltabb, taktikusabb harc pártján. Elég egy erősebb ellenség, és az első rész ismert rákfenéje köszönt vissza: perceken át szaladunk a nagyvilágba, és gyűjtjük magunk mögött a térképen generálódott monstereket. Nagyszerű. (Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a programozók fejlődésének jeleként már „kijelölődik" az aktuális célpont, és lehet mindenféle harci mozdulattal próbálkozni rajta, de ezt szokni, tanulni kell, és több ellenféllel szemben általában továbbra is teljes káosz alakul ki.)



Azért jó

Annak idején az eredeti, német változat megjelenésekor valószínűleg elragadtatással írtam volna a Gothic 2-ről, ma viszont megvan az a kellő távolság, ahonnan szemlélve egy nagyon jó, de korántsem tökéletes játékként láthatom. Kiütköztek hibák (lásd box), kiderült, hogy a polcokra „csak" egy remek iparosmunka, nem pedig dobozolt CRPG-forradalom került. Réges-régen pl. egy Darklands ebben a műfajban sokkal több újítást hordozott. Nekem egy olyan fantasy RPG hiányzik, aminek a világa jóval kevesebb klisére épül, erősebb logikai alapok, hihetőbb történetek jellemzik, gondolkodnak a lakói, és nem rohangálnak szörnyek a pusztákon csupán azért, hogy legyen kit lerugdosnia az amúgy roppant szimpatikus főhősnek.

sajoati

TRÜKKÖZŐ NPC-K

Kezdetben az NPC-k nagyon okosnak tűnnek, változatos helyen és időben bukkannak fel, próbálják megtéveszteni az embert. Sajnos azonban a váratlan szituációkban teljesen illogikusan viselkednek, előbújik belőlük a beléjük programozott „vészmegoldás", ilyenkor fittyet hánynak a megelőző szituációra. Tökéletes példát nyújtanak a vadonban fölbukkanó szereplők: ha pl. farkasokkal a nyomunkban érkezünk oda, rögtön nekik esnek, majd szót sem ejtenek az afférról. Ha leállunk velük csevegni, megfagy az idő, ezalatt pl. az előbbi roszszaságok kivárják a sorukat, a párbeszéd végeztével pedig ismét támadásba lendülnek... Ha viszont partnerül szegődik mellénk egy NPC, akkor nem kell félnünk, hogy elveszítjük: ha látóterünkön kívülre kerülne, azonnal visszateleportálódik a helyes útra.

MINIMUM CONFIG: PIII-800, 256MB RAM
JAVASLAT: 2 GHz-es proci, 512 MB RAM és egy min. 64 MB-s videokártya

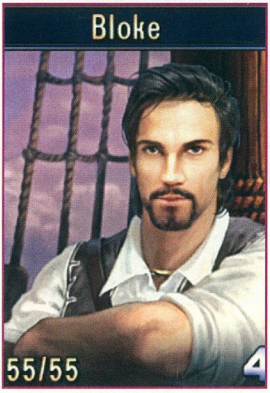
DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Gothic 1	The Elder Scrolls III:
Képmutató, Magyarítás	Nincs	91%	Morrowind 92%

- + Küldetés megoldási lehetőségek
- + NPC-k hangjai
- + Szép tájak
- − Árkádharc, ami az elején nehéz
- − Nem elég forradalmi

94%

BETHESDA SOFTWORKS
AKELLA
PIRATES.BETHSOFT.COM
12.990 FT

PIRATES OF THE CARIBBEAN



Ing frissen vasalt, séró belőve - indulhat az advencsör

AKELLA

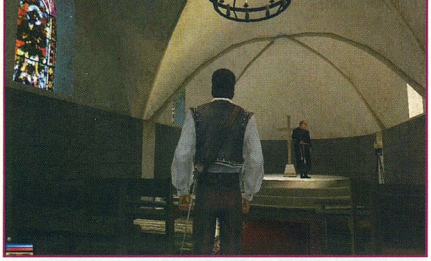
Az 1993-ban indult orosz fejlesztőcsapatnak nem ez az első nagy dobása: a 2000. novemberében megjelent Seadogs-szal és az akkor debütáló Storm Engine-nel már beírták magukat a számítógépes játékgyártás történelemkönyvébe. Egyébként a cég 1998 óta folyamatosan jelen van mind az ECTS-en, mind az E3-on, a PoTC-vel pedig már a PC mellett X-Boxon is bizonyíthattak. A játékkészítésen kívül – habár kétségtelenül ez a legfőbb profiljuk – internetes alkalmazásokkal és arculattervezéssel, designnal is foglalkoznak. 2002-ben 30 játékot és egyéb multimédiás alkalmazást adtak ki, az idei évben pedig 12 release-zel büszkélkedhetnek, és további 40 várható év végéig. Ha azok is hasonlóan színvonalasak lesznek, mint a PoTC, akkor ennek csak örülhetünk...

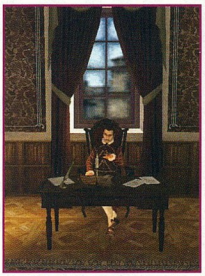
AYE! Mire ezeket a sorokat olvasod, már rég a boltokban lesz az a játék, amiről eme két oldalban regélni fogok. A szóban forgó alkotás – ami a Bethesda Softworks kezei közül került ki – nem más, mint a Seadogs második része. Hogy miért viseli mégis egy, a közeljövőben megjelenő – Johnny Depp nevével fémjelzett – Disney-mozi címét??? Hamarosan Magyarországon is megnézheted a mozikban a fent említett vérbeli kalózfilmet, amitől a filmforgalmazók a stílus újbóli felemelkedését várják (mert hát őszintén: mikor láttál utoljára igazán jó kalózos filmet?). A magyarázat nemes egyszerűséggel annyi, hogy az Akella szerint nagyobb (üzleti) siker várható ettől a jól csengő címtől, úgy-hogy szépen megvették a jogot a cím használatára. De hagyjuk a találgatásokat, és nézzük inkább a játékot!

Talán először nem árt tisztázni, milyen stílusú játékkal állunk szemben! Nos, akkor járok legközelebb az igazsághoz, ha azt mondom, hogy egy nagyon finom kaland/RPG + kereskedős + arcade mixtúrához van szerencsénk. Ha mindehhez hozzáadunk egy leheletnyi „hajózás-szimulációt" (Jézusom, micsoda szó!), máris készen van a PoTC-koktél! Nem is gondolnád, milyen könnyen rákap az ember az ízére (erről majd később)! A grafika az elvárásoknak megfelelően teljesen 3D-s, nincs ok szégyenkezésre – nekem a víztükör, a különböző környezeti hatások és az aljnövényzet kidolgozása kifejezetten tetszetősnek tűnt. Sajnos itt már szemeöltenek a konzolos utóhatások: némely mozgáselem teljes hiánya (pl. ha egy ajtón kopogsz, hallod a kopogást, de főhősünk csak áll az ajtó előtt), vagy az ismétlődő helyszínek és NPC-k (pl. van kábé három vagy négy fogadótípus, és ezeket váltogatja a program az egyes városokban), stb. A lista sajnos itt nem ér véget: itt van a teljesen furcsa konzolos irányítás is – bár hozzá kell tennem, kb. 3-4 óra alatt meg lehet szokni, de először biztos Te is szenvedni fogsz vele... a legjobb, ha átállítod.. Továbbá: azt még megemésztettem volna valahogy, hogy a szereplők szája nem mozog, amikor beszélnek, de legnagyobb bánatomra a párbeszédeket nem „szinkronizálták" (tehát csak olvasni tudod, miről diskurálnak, hallani nem fogod)! Szerintem irtó sokat dob egy ilyen játék hangulatán az igényes, stílusos előbeszéd. Igazán rávehették volna Johnny Depp-éket, hogy adják kölcsön hangjukat a karaktereknek. Sovány vigasz, hogy az átvezető mozik narrátoraként a film női főszereplőjét, Keira Knightley-t (Csavard be, mint Beckham) hallhatjuk. Amúgy az átvezető mozikra se lehet panasz, nekem pl. az intró kifejezetten tetszett: megadja az alaphangulatot, a kezdőlökést ügyesen összevágott, szép képeivel, kiemelve a játék legszebb pillanatait. Mintegy étvágygerjesztőnek felcsillantja a gyönyörű hajós-tengeres jeleneteket, majd egy kis eső, kis kardozás és így tovább. Azonban ne hidd, hogy a fentebb említett negatívumok lerombolják az összképet, hál' Istennek eltörpülnek a játék erényei mellett.

Az erények. Mindenekelőtt beszélnem kell a nonlineáris sztoriról. Egyáltalán nincs megszabva, hogy mikor milyen küldetést kell teljesítened: ha akarod egyfolytában csak a tengert járod, kereskedsz, harcolsz, felfedezel. Ugyanakkor a játék rendelkezik kerettörténettel is – igaz, ne számíts tolkieni aprólékosságra és fordulatokra, de egynek megtetszi. A történet szerint egy szabadúszó kapitányt alakítasz, aki miután megérkezik egy angol fennhatóság alá tartozó szigetre (Oxbay), rögvest menekülni kényszerül, mivel a franciák megtámadják a szigetet. A szomorú esetről aztán értesítenünk kell a redmondi kormányzót, aki megbíz minket, hogy gyűjtsünk további információkat a megszálló franciákról. A hivatalos ismertető is kb. ennyit árul el a sztoriról, így én se fogok többet – nem akarok senkit megfosztani az élménytől. A történet mellett egy másik említésre méltó dolog szól a játék mellett, ez pedig a hangulat: a játéknak sikerült elérnie, hogy – megfeledkezve magamról – a 17. századi Karib szigetvilágon találjam magam, Nathaniel Hawk bőrében. Ebben nagy segítségemre volt a korrekt muzsika, az atmoszférikus háttérzajok, a részletesen kidolgozott szigetvilág, a

hangulatos, folyamatosan változó és nagyon szépen megjelenített időjárás és az izgalmas tengeri ütközetek, amiket szerencsére nem bonyolítottak túl. Természetesen egy hajóval nem csak csatázni lehet: megtöltheted a rakteret mindenféle jósággal, amit aztán más szigeteken kisebb-nagyobb haszonnal eladhatsz (igen, ezt hívjuk kereskedelemnek). Minden sziget más és más import- és exportcikkekkel rendelkezik, és bizony az is előfordulhat, hogy bizonyos dolgokkal az adott szigeten kereskedni illegális. Természetesen ami tiltott, annak jóval magasabb az ára, tehát ezeken jóval magasabb áron adhatsz túl (ezt pedig csempészetnek hívjuk). Viszont aki ilyesmire adja a fejét, számítson rá, hogy előbb-utóbb kellemetlen társaság fogadja a kikötőben... Ha kalandozásra adod a fejed, akkor is a hajódon fogsz eljutni egyik szigetről a másikra. Ha szerencséd van, megúszod vihar vagy ellenséges támadás nélkül. Előbbi esetén vitorlákat le, és próbálj a szélirány ellen kormányozni. Abban az esetben, ha megtámadnak, nincs mese, harcolni kell, bár ha elég fürge hajód van, el is slisszolhatsz az ellen elől (nálam ez leginkább a franciáknál vált be). Próbálkozhatsz a hajó elsüllyesztésével, vagy ha már igazán nyeregben érzed magad, el is foglalhatod a hajót. Harcra nem csak a hajón kerülhet sor, gyakran elő fog fordulni, hogy Nathaniel közelharcba keveredik. Ilyenkor vívótudományára (szerencsére ezt sem bonyolították túl: hárít, hárít, szúr! – mondaná a tanult bajvívó és ennél bonyolultabb lépésekkel neked sem kell bajlódnod), illetve szorult helyzetben lőfegyverére számíthat. Kezdetben képességei korlátozottak, de mint minden valamirevaló RPG-ben, itt is fejlesztheted karaktered: új képességeket sajátíthat el (védelem, kritikus találat, csáklyázás, stb.), valamint különböző tulajdonságait javíthatod fel, úgymint pl. szerencse, üzleti érzék, és így tovább. Tovább növelheted túlélési esélyeit, ha jobb, erősebb, hatékonyabb cuccokat vásárolsz – ez vonatkozik a hajódra és a fegyvereidre is. Vásárolni a kikötőkben, egészen pontosan a hozzájuk tartozó városka üzletében, a hajóácsnál vagy éppenséggel utcai árusoknál tudsz. Fontos megemlíteni még a fogadót is: egy jó fogadós mindenről tud, ami az adott városban zajlik – elég egy kicsit elcseverészned vele, esetleg egy italt rendelni, és máris hozzájutottál az aktuális pletykákhoz. Továbbá itt fogadhatsz fel embereket a hajódra, illetve hajóidra





(igen, mert hogy nem csak egy hajó tartozhat az irányításod alá, hanem kisebb flottád is lehet!). Nem elég, ha csak a legénységedről gondoskodsz, nem árt karban tartanod viharvert teknődet is, hacsak nem szeretnéd, hogy cserbenhagyjon a döntő ütközetben. A hajójavítást érdemes a sziget hajóácsára bízni (legalábbis eleinte mindenképp), de bizonyos szinten a legénységed is vágja, hogyan hozza helyre a kisebb-nagyobb károkat.

Mint kiderült, a PoTC egy sokszínű, változatos játék, amely az alapsztorin kívül rengeteg más lehetőséget is magában rejt, ha egy kis kikapcsolódásra vágysz. Mindezt pedig nagyon profin kidolgozott, átgondolt módon teszi, és bár nem ez az első sikeres próbálkozás ebben a témában (lásd: Pirates!), ráadásul egy folytatásról van szó, mégis azt kell, hogy mondjam, vétek lenne kihagyni. Ha tetszett az első rész, biztosra veszem, hogy ezzel is napokat, heteket fogsz eltölteni. E mellett szól a jól kidolgozott Karib-tengeri szigetvilág (meg kell hagyni, nyerő választás volt!), az újítások, a szebb grafika, és mindaz, ami miatt az első részt szeretted. Másrészről, ha csak most kóstolsz bele ebbe a világba, készülj fel rá, hogy egyhamar nem szabadulsz: elfelejtesz ebédelni, lemondod a találkákat („bocsi, nem érek rá, dolgoznom kell"), stb., stb. Még a végére egy jó tanács: érdemes meglátogatni a PoTC magyar site-ját, ahol a játék teljes magyarítása mellett rengeteg hasznos kiegészítőt szerezhetsz be.

Thomas

PIRATES of the CARIBBEAN

NYEREMÉNYJÁTÉK

Régóta nem született igazán jó kalózos játék, így mindenki nagy érdeklődéssel várta a kimagaslónak ígérkező programot. A számítások bejöttek, a sikert mi is csak fokozni szeretnénk, hogy megrendezzük ezt a nyereményjátékot, melyben az Automex Kft segítségével 3 eredeti programot sorsolunk ki a helyes megfejtők között.

1. Hányadik században játszódik a program?

2. Ki játssza a főszerepet a filmben?

3. Lineáris a játék története?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt 2003 október 15-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES – Pirates of the Caribbean játék
1325. Bp., Pf.: 315

MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM, DirectX 8.1-s videokártya 32 MB RAM-mal, 1,5 GB hely
JAVASLAT: 1 Ghz, 256 MB RAM, DirectX 8.1-s videokártya 128 MB RAM-mal

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Pirates!	Seadogs
Magyarítás	Nincs	85%	83%

- \+ A fent említett stíluskoktél
- \+ Egész kellemes grafika
- \+ Sokféleképp játszható
- \+ A hangulata
- \- ...és a konzolos „utóíz"

85%

COMGAME „576" KFT.
PENDULO STUDIOS
WWW.576.HU/RUNAWAY
AZ ÁR NEM ISMERT

RUNAWAY

A ROAD ADVENTURE

A Runaway tipikus esete annak, hogy igenis lehet nagyot álmodni, és az álomból valóságot kovácsolni. Hogy egy maréknyi amatőr játékos óriási elszántsággal mekkora tettet hajthat végre – egészen addig merészkedve, hogy a kalandjátékosok az imáikba foglalják a nevüket. És a kalandjátékos múltból érkező készítőknek ez pont akkora katarzis lehetett, mint amikor először merülhettem el a Runaway csodálatos világában.

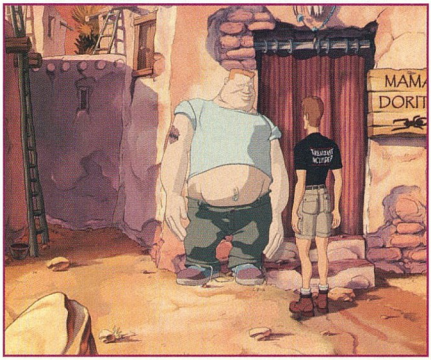
Megmondtam, hogy tarsuk a hűtőben a zsírt!

Figyelem! Az alábbi oldalak a nyugalom megzavarására alkalmas képi és szöveges információkat tartalmaznak. Amennyiben úgy érzi, hogy nem elég felkészült élete élményeket újradefiniálására, úgy kérjük lapozza át eme oldalakat, mert garantáltan nem hagyjuk pulzusát 150 alatt, a vérnyomásának értékéről már nem is szólva!

A kalandjátékok hanyatlásáról, és az utóbbi pár évben kialakult nélkülözésükről már jó párszor rebegtem, értekeztem lapunk hasábjain – így ezek újbóli feleleventésétől ez esetben eltekintenék. Annál is inkább, mert azon ritka kivételek egyikével szembesültem a nyár folyamán, amik egyből hitet adnak az ember számára, és elfelejti minden egyes rossz pillanatát – mert a Runaway, mint derült égből a villámcsapás, mindenkit magával ragad, és nem enged el, amíg végig nem játszottad. A grafikus kalandjátékok őszinte tisztelőjeként és hatalmas rajongójaként a lehető legnagyobb örömmel fogadtam a tényeket: a spanyol játék kézzel rajzolt hátterekkel, ajakszinkronizált dialógusokkal, 3 CD-nyi tartalommal és fordulatos játékmenettel kívánja kényeztetni érzékelő bimbóimat – és mindenki másét, aki képes kivenni egy hét szabadságot, hogy megfelelő környezetet teremthessen egy kis kikapcsolódás kedvéért. A játékot felinstallálva ugyanis tessék vele számolni, hogy nem fogtok tudni iskolába járni, illetve dolgozóba menni – mert ha hozzám hasonlóan fanatikusok vagytok, minden percét inni fogjátok a történetmesélésnek. Mielőtt rátérnénk, hogy egészen pontosan mik is a játék specialitásai, még engedjétek meg, hogy vázoljam a történetét.

Egy húszas éveiben járó fiatal egyetemistával ismerkedhetünk meg a nyitó képsorok alkalmával (ahol egyébként máris megmutatkozik a játék zsenialitása) – főhősünk egy velünk szemben elhelyezett ülő alkalmatosságból meséli el a vele történteket, kvázi: mementószerűen engedi átélni (végigjátszani) az elmúlt napok eseményeit. És ezekből aztán nem lesz hiány, hiszen, mint ahogyan azt már nagyjából megtapasztalhatta mindegyiktök, az élet a lehető legváratlanabb helyzetekben produkál szinte lélegzetelállító dolgokat, melyek akár gyökeresen is megváltoztathatják egy ember viselkedését. Nos, pontosan ez fog történni Briannel is, aki egy kaliforniai egyetem felé tartva elgázol egy fiatal, és egyben igen attraktív énekesnőt. Ők ezután különböző úton-módon kerülnek majd szövevényesebbnél szövevényesebb és kilátástalanabbnál kilátástalanabb helyzetekbe. S mint gáláns férfiúnak és remek kalandornak az lesz a feladatunk, hogy felkutassunk egy bizonyos helyet, ahonnan az az ereklye származik, amit Gina meggyilkolt apja adott lányának, s ami miatt a helyi maffia is üldözőbe veszi hőseinket. A cím tehát találó: egy valódi útregény elevenedik meg a szemünk előtt – s főszereplői egyenesen mi vagyunk!

Van tehát egy főhősünk: Brian Basco, és egy bájos társa: Ginna Timmins, akik közül Brian lesz a játék vezérelhető hőse. A megjelenítésről a fentiekben már említettem egy szócskát, mégpedig a kézzel rajzoltat. Ezt azonban mindjárt helyre is tenném, hiszen ebben a bekezdésben kicsit közelebbről is körbejárjuk a Runaway vizuális megjelenítését. Kezdjük azzal a nem elhallgatható ténnyel, hogy mint grafikus kalandjáték, egyedül büszkélkedhet azzal, hogy a felbontása először merészkedik a mágikus 800*600-as számkombináció fölé, hiszen a játék csak és kizáró-



lag 1024*768-as beállítások mellett hajlandó üzemelni. Ez egyrészt fájó pont azoknak, akik nem rendelkeznek ennek megjelenítésére képes videokártyával (potom pénzért bármikor pótolható eme hiányosság), másrészt pedig óriási öröm azok számára, akik csak rápillantanak a lélegzetelállító hangulatú háttérfestményekre, vagy az előtérben mozgó karakterekre. A szokásosnál jóval nagyobb grafikai részletesség tehát megenged olyan nüansznyi kis dolgokat a készítőknek, amit másképpen esélyünk sem lenne érzékelni. A szó szerint festményszerű képeket órákig voltam képes bámulni anélkül, hogy tényleg felfognám: ez bizony művészi alkotás a javából, és ráadásul itt van benne a játékomban...

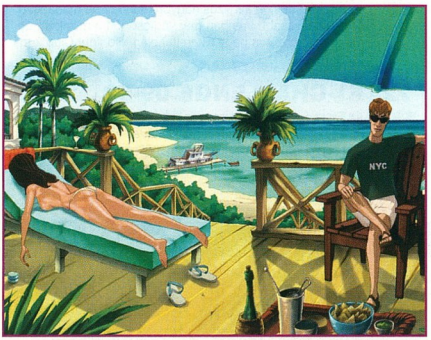
Hogy visszatérjek a rajzolt, illetve nem rajzolt problémakörhöz: a hátterekül szolgáló, nem mozgó képek valóban 100%-os kézi alkotások, ám az előtérben lévő tárgyak illetve szereplők már egy teljesen más technológia szülöttei. Az úgynevezett Non-Photorealistic Rendering eljárás keretében minden tárgyat 3D-s rendereléssel állítottak elő, majd ezt kitöltötték 2D-s textúrákkal – s egészen pontosan így keletkezett az a gyönyörűség, ami a kézzel rajzoltság határát súrolva már egy következő dimenzióba röpítette a játékot. Megmondom őszintén: amíg nem olvastam utána, elképzelni sem tudtam, hogy mitől ilyen vadítóan szép a megjelenítés, de még most sem akarok hinni a szememnek...

Szóval akkor elemezzünk! A játék felváltva használja a hozzá írt motort és az átvezető jelenetekhez készített Full Motion Video betéteket, amik meglátásom szerint nem sikerültek túl bizalomgerjesztőre, hiszen van olyan szép az ingame engine is, hogy ne kelljen az előre renderelés eszközéhez nyúlniuk a fejlesztőknek. Ettől eltekintve legalább az elképzelés dicséretes, hogy mozibetétszerűen próbálnak tájékoztatni minket az átvezető animáció nevet használó átvezető jelenetekről. Ezután jön a következő sirám: a játék nem engedi használni a tárgyakat illetve eszközöket, amíg arra feltétlenül szükségünk nem lesz. Tehát bizonyos feladatok és beszélgetések nélkül nem fogunk tudni cselekedni, illetve rábukkanni létfontosságú eszközökre – ez pedig elsőre igen csak frusztráló volt. Mert hát kalandjátékos lévén az ember mit csinál? Végigmegy a létező összes karakteren és tárgyon, kipróbálja a biciklipumpát a villanykörtén, majd miután a legelvontabb kombináció volt segítségére, továbbjut. Ám ezúttal sorrendben kell csinálnunk a dolgokat, hiszen egy kulcsfontosságú beszélgetés nélkül Brian nem lesz hajlandó kombinálni, illetve felvenni tárgyakat, amiket később igen. Ez inkább figyelmeztetés volt, mintsem igazi negatívum: e nélkül az információ nélkül bizony jó pár óráig szidhatóak a programozók felmenőági rokonai...

Miután a fenti bekezdés nagyjából ki is merítette azokat a dolgokat, amiket a Runaway-jel kapcsolatban a negatív serpenyőbe kell raknunk, lássuk, mik azok, amiket ennek ellenoldalára, a pozitív oldalra kell sorolnunk! Kalandjáték, KHALAAAND – így, csupa nagybetűvel! Az egérrel irányítható, intelligensen formálódó kurzormozgásból és a párbeszédek szinkronizálásából már következtetni lehet a minőségre – bár igazán nincs is olyan a játékban, amitől keserű szájízünk lehetne. Minden egyes építőelem (a sztori, a helyszínek, a karakterek) olyan karizmatikusan hatnak egymásra, hogy egy bitangerős koncepció képe kezd összeállni, s a zene oly szinten teszi rá a koronát az egészre, mely hosszan tartó, és utána nehezen feledhető élményt generál. Egy spanyol rockbanda, a Liquor által komponált 22 zeneszám tökéletesen illeszkedik a helyszínek hangulatához – hol melankolikusabb, hol pörgősebb zeneszámokkal igyekeznek garantálni a tökéletes hangulatot –, a megoldandó fejtörők sokrétűsége pedig tökéletes elismerésre méltatott a készítők iránt. A kalandjáték paletta nagyjai méltán üdvözölhetik az új trónörököst körükben, s bár Day of the Tentacle-i nagyságokkal azért nem ruháznám fel, de nem sok hiányzott hozzá, hogy alltime toplistás lehessen. Talán ha egy picit hosszabb lett volna, talán ha egy picit több humor lett volna benne, talán ha Ginát is irányíthatnánk... De panasznak semmi helye: ha kalandjátékos vagy, vagy csak unod a sok lövöldözést, és némi agytornára vágysz – a Runaway a Te játékod!

Bagó Péter

Egy percig se aggódj! Kiszívom belőle a mérget!



DISZTRIBÚCIÓS NEHÉZSÉGEK

Nem is gondolná az ember, hogy mennyi problémát vethet fel egy disztribulatási procedúra – főleg akkor, ha egy stabilnak vélt kiadó a játék megjelentésének közepette csődbe megy. Márpedig pontosan ez történt a Dinamic nevű spanyol kiadóvállalattal, akik miután hazájukban 2002 őszén piacra dobták a Runaway-t, pénzügyileg megszűntek létezni. A küszöbön toporgó angol, német és egyéb lokalizált verziók pedig velük együtt egy képzeletbeli sír felé kezdtek lebegni – a kalandjátékosok legnagyobb bánatára. És ekkor őrült vesszőfutás kezdődött a játékot készítő Pendulo Studios részéről, aminek az lett az eredménye, hogy szinte országonként kellett letárgyalniuk a megjelentetni kívánt verziókat. Ennek köszönhetően mára a Runaway 9 ország 9 nyelvén érhető el – és immáron hazánkban is teljes pompájában tündökölhet.

MINIMUM CONFIG: PII 200 MMX, 64 MB RAM, 1024*768-as felbontás megjelenítésére alkalmas videokártya
JAVASLAT: PII 233, 128 MB RAM, 1,4 GB hely a merevlemezen, 24X CD-ROM

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Syberia	Tony Tough
Háttérkép	Nincs	88%	76%

- + Lélegzetelállító megjelenítés
- + Fülbemászó muzsikák
- + Érdekfeszítő történet
- + Eredeti karakterötletek
- – Hosszabb is lehetne

92%

70 **MIDNIGHT CLUB 2**
Az illegális autóversenyek világa hálás téma, a 2 Fast 2 Furious film után a gyakorlatban is kipróbálhatjuk az eszelős éjszakai száguldást.

SZIM/SPORT

Nemrégiben azon fohászkodtunk, hogy az Electronic Arts remélhetőleg hamarosan visszaforduljon a helyes útra, és végre a nevéhez illő új Need for Speed programot adjon ki. Imáink, úgy tűnik, végre meghallgatásra találtak, és bár témáját tekintve lassan leginkább a lerágott csonthoz hasonló éjszakai illegális autóversenyt választották, az eddigi információk és képek alapján elképesztően megkomponált játékot adnak ki jövő tavasszal. Ebben a hónapban a téma – konzolon – nagy sikert aratott képviselője, a Midnight Club 2 megérkezett PC-re is, az EA legújabb F1 játékával karöltve.

TARTALOM

63 | WINGS OF HONOUR
Nem állíthatjuk, hogy minden idők legalaposabban előkészített játéka jelenik majd meg a lengyel City Interactive égisze alatt, hiszen volt itt már mindenféle cím, mégis más lett a végső, hivatalos elnevezés.

64 | NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
A legendás Need for Speed sorozat hírneve megkopott az utóbbi években. A készítők most megpróbálják a sorozatot visszaterelgetni a régi mederbe, és az eddig látott képek alapján az autók és a környezet kidolgozásával nem is lesz semmi probléma. Hogy ez elég lesz-e a dicsőség visszaszerzéséhez, még nem tudni.

66 | FAIR STRIKE
A helikopterszimulátor-rajongóknak nagyon kevés babér terem manapság. Mi a helyzet a novemberben megjelenő Fair Strike esetében? Szereztünk egy bétát, hogy megtudjuk.

68 | FORD RACING
A Ford Racing egy könnyed szórakozást ígérő arcade program, melyben kipróbálhatjuk a Ford cég modelljeit, köztük filmekben szerepelt híres modelleket.

70 | MIDNIGHT CLUB 2
Az éjszakai autóversenyzés nagyon menő téma manapság. A Még halálosabb iramban már végigsöpört a moziban, és megjött a konzolon nagy sikereket elért Midnight Club 2 második része.

72 | F1 CHALLENGE 09-02
Az Electronic Arts idén egy rendhagyó F1 programot adott ki, egy igazi tablót, amely tartalmazza az összes versenyzőt és csapatot az 1999-es évadtól a 2002-es évadig. Rengeteg hasznos információ, és teljesen átdolgozott gépi intelligencia.

ELŐREJELZÉS

Wings of Honour	2003/09	City Interactive
Indycar Racing	2003/09	Codemasters
World Championship Snooker 2003	2003/09	Codemasters
Rugby 2004	2003/09	Electronic Arts
World Racing	2003/09	TDK Mediactive
Tiger Woods PGA Tour 2004	2003/09	Electronic Arts
NHL 2004	2003/10	Electronic Arts
London Racer: World Challenge	2003/10	Koch Media
NBA Live 2004	2003/10	Electronic Arts
X2: The Khaak Threat	2003/10	Koch Media

TOPLISTA

1. FIFA Soccer 2003	Electronic Arts
2. NHL 2003	Electronic Arts
3. Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts
4. Freelancer	Microsoft
5. Colin McRae Rally 3.0	Codemasters
6. Rallisport Challenge	Microsoft
7. Toca Race Driver	Codemasters
8. NBA Live 2003	Electronic Arts
9. Tiger Woods 2003	Electronic Arts
10. Freespace	Microsoft

WINGS OF HONOUR

Nem állíthatjuk, hogy minden idők legalaposabban előkészített játéka jelenik majd meg a lengyel City Interactive égisze alatt, hiszen volt itt már mindenféle cím, mégis más lett a végső, hivatalos elnevezés. Meg kell tehát barátkoznunk a nem túl izgalmasan hangzó Wings of Honour megnevezéssel, igaz, szerencsére már sok példa akadt arra, hogy nem az eredeti név teszi a jó játékot...

A lengyel készítők tehát sokáig gondolkodtak a végső címen, s ha magába a játékba is legalább ennyi energiát fektetnek, akkor az még jó is lehet . A Wings of Honour (szokjuk csak a végleges címet) sztorija nem nyit új dimenziókat, hiszen az első világháború idejébe kalauzol bennünket, ahol a mai szemmel lélekvesztő kinézetű vasmadarakkal kell híressé válnunk, és némi dicsőségre szert tennünk. A megjelenés már nem annyira távoli, így már sok információval rendelkezünk, bár sajnos a számomra legfontosabbat még nem árulták el. A repülhető gépek listája az, amit a leginkább hiányoltam, hiszen jobb lenne nem a sötétben tapogatózni. Az biztos, hogy 10 különböző gép áll majd rendelkezésünkre, s ebből a történelemben és repülésben jártasabbak azért egészen jól tudnak tippelni a típusokat illetően.

Nem kell viszont megtippelnünk a grafikát, hiszen a képek alapján kellemes élményben lesz részünk, kiváltképp a magasabb felbontásoknál. Ha pedig ehhez hozzávesszük azt az ígéretet is, hogy kifejezetten „élő", objektumokkal teli területek felett repülhetünk majd, akkor még szélesebb lehet arcunkon a mosoly. A képek alapján a különböző robbanások, lövések, becsapódások látványától azért nem fogunk tátott szájjal ülni a monitorok előtt, pedig ezekre sem sajnálták a kitűnő és az egyedülálló jelzőket. A siker kulcsa végül is nem ez lesz majd, hanem a küldetések, melyekre a készítők valóban nagy hangsúlyt igyekeznek fektetni. Ha hinni lehet nekik, akkor egy elég komoly, tudatosan egymásra épülő és fokozatosan erősödő történetet játszhatunk majd végig, amely igencsak akciódús lesz. Bombázások, dogfightok, légtér-védekezési harcok mind-mind felváltva fordulnak majd elő, s mindegyik esetében az akció kap majd főszerepet. A taktika azért fontos része lesz a pilóta sikerességének is, hiszen olyan 3 dimenziós felhő-megvalósítást ígérnek, amely komoly bújócskára ad majd lehetőséget, annak előnyeivel és veszélyeivel együtt. Természetesen ez hangzik eddig a legizgalmasabban, hiszen valljuk meg, a régi szép idők repülős ütközeteit éppen a taktikus dogfightok tudják feldobni, s ezeknél pedig jól jöhet a sok-sok tereptárgy, a változatos környezet, de még inkább a használhatóan kivitelezett felhők.

Ha már a hangulatnál tartunk, akkor beszélnünk kell a törések, robbanások megjelenítéséről is. Azt már írtam, hogy grafikailag nincsenek ott a topon, de az dicsérendő dolog, hogy a repülőgépek rengeteg sérülést képesek elszenvedni: a golyók nyomot ütnek a testen, szárnyon, s szép fokozatosan leamortizálhatjuk őket. A fekete leves talán az irányítás lesz, bár ez relatív, hiszen attól függ, ki mit vár a játéktól. A készítők ígérete szerint minden idők egyik legkönnyebben irányítható repülős játéka kerül majd a polcokra, ami erősen arcade jelleget ad majd a játéknak. Akik tehát bármiféle szimulációt vártak irányítás terén, azok csalódni fognak, igaz, az első világháború idején készült gépek esetében nem is biztos, hogy nagy élvezetet jelentene egy full realisztikus vezérlés, hiszen a bibelődés közben könnyen elhagyhatjuk egyik szárnyunkat. Az arcade jellegű irányítás jól jöhet a rendelkezésre álló többjátékos módokban is, hiszen egy-egy nagyobb társaság ütközetei még a küldetésektől is melegebbek lehetnek.

A Wings of Honour érkezése várhatóan nem fog nagy földindulást és vásárlási rohamokat okozni, hiszen semmilyen újszerű, eleddig soha nem látott dolog nem szerepel majd benne. Ugyanakkor grafikáját tekintve szép, tartalmát tekintve élvezetes játékra van kilátás, mely a repülésszimuláció kedvelőinek csak kevés, az akció-arcade jelleg kedvelőinek viszont sok-sok örömet nyújthat majd.

Doki

Megint egy grillparty, amire nem hívtak meg...

WINGS OF HONOUR

Már beszámoltam róla, hogy a készítők igencsak titokzatosak akartak maradni a játékban elérhető, repülhető gépek típusait illetően. Nos, az első világháború és a repüléstörténelem ismeretében azonban bátran tippelhetünk, hiszen azt azért elárulták a készítők, hogy a leginkább használt - és leginkább sikeres - gépek kapnak majd helyet a programban. A 10 repülőgépre az alábbi típusok lesznek a legesélyesebbek: Albatros D.V, Fokker Dr.1, Fokker D.VII, Pfalz DIII, Siemens-Schuckert D.III, Sopwith Pup, Sopwith Camel F1, Spad S.XIII, Nieuport 27, R.A.F. S.E. 5a. Természetesen meg kell jegyeznem, hogy a készítők a „műsorváltoztatás" jogát fenntartják, de remélem legalább a szeptemberi megjelenés biztos pont.

ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS BLACK BOX
WWW.NEEDFORSPEED.COM
2004 TAVASZA

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

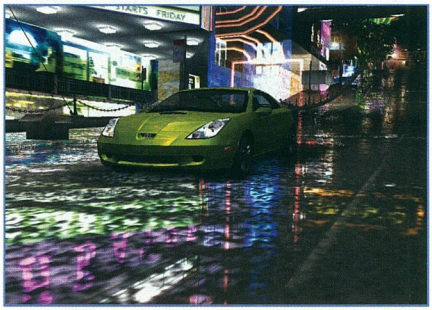
Vannak divatot teremtő és divatot követő játékok. A Need For Speed sorozat eddig inkább az előző kategóriába tartozott, de úgy látszik, semmi sem tart örökké. A sorozat legújabb tagja ugyanis egy igen divatos témát jár körül, nevezetesen az illegális éjszakai autóversenyek világát.

Jól néz ki, csak mindig telemegy galambokkal a hűtő...

Pénzt csak pénzből lehet csinálni, jól tudják ezt az Electronic Arts marketingesei is. Ezért nem meglepő, hogy a mára legendás múltú Need For Speed sorozat legújabb része egy igencsak népszerű hullámot óhajt meglovagolni. Bár a játékban sokféle autóval lesz dolgunk, az eddig nyilvánosságra került screenshotok majdnem mindegyikén egy csilli-villi Supra gondoskodik róla, hogy véletlenül se essünk tévedésbe a témát illetően: igen, Fast and the Furious illetve 2 Fast 2 Furious a mai menü, ezúttal PC-re, ízletes arcade körettel.

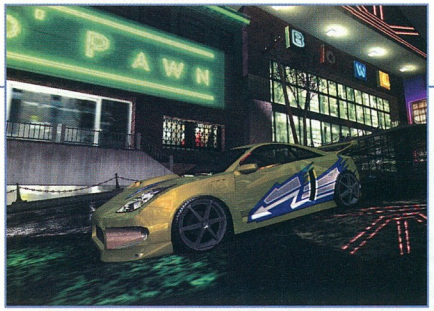
A Need For Speed: Hot Pursuit 2 legalábbis kétes sikerei után a léc kicsit magasabbra került az új jövevénynek. Egyrészt ki kell kössörülnie a „család" hírnevén esett csorbát, másrészt fel kell vennie a versenyt a hasonló témát feldolgozó ellenfelekkel. Az EA „Black Box" részlege dolgozik a programon, és úgy tűnik, remekül végzik a munkájukat, hiszen az idei E3 alkalmával bemutatott anyag egyértelmű siker volt. Bár a játék stílusa szakít az NFS hagyományok többségével, nagyon úgy néz ki, hogy a legendás név és lehengerlő újítások elegendők lesznek a már említett feladatok teljesítéséhez.
Mit is tudunk eddig a készülő játékról? Először is: illegális utcai (többnyire éjszakai) versenyeken fogunk részt venni. Másodszor: felejtsük el a többszázezer dolláros olasz és amerikai autócsodákat, itt az „elérhető" árú és könnyen módosítható japán sportautóké a főszerep, egészen pontosan húsz típusra számíthatunk, ha minden igaz (és a kiadó is úgy akarja). Mindenki megveheti kedvenc zümmögőjét, és ha elég ügyesen terelgeti az utcai futamokon, saját ízlése szerint alakíthatja bömbölő vadállattá. Nem csak technikai tuningra van lehetőség, hanem optikaira is. A látványos műanyag elemekre tetszőleges festéseket varázsolhatunk, a fejlesztők állítólag igen komoly rendszert dolgoztak ki az autók díszítésére. Erre elég határozottan szükség is lesz, hiszen online játékmódban nem árt, ha minden autó egyedi színekben pompázik, emellett sokkal jobb egy teljesen saját építésű, egyedi autóval versenyezni. Változtathatjuk az autó utasterét is, bár nem vagyok benne biztos, hogy lesz belső nézet (sőt biztos vagyok benne, hogy nem lesz...), de ugye kívülről sem mindegy, hogy fekete vagy vajszínű a bőr üléshuzat... Hogy mennyire komolyan vették a fejlesztők a tuningot, azt bizonyítja a létező tuningcégek hosszú listája, akik a nevüket adták a játékhoz.

Maga a verseny kétféle lehet: gyorsulási verseny üres, egyenes útszakaszon és hagyományos utcai verseny, forgalomban. Legjobb tudomásom szerint egyszerre legfeljebb négy versenyző indulhat, ami épp elég lesz még a nem túl sűrű éjszakai forgalomban is. A szabályok a jól bevált hagyományokat követik: itt is az nyer, aki először ér célba. :)
Hogy milyen élmények várnak ránk vezetés közben? Arra mindenki kíváncsi... Az már biztos, hogy szimulátorrajongóknak csak egy doboz nyugtató társaságában lesz biztonságos belekezdeni a játékba. Törés nincs, bár reménykedni szabad, hogy a végső verzióban lesz, de valószínűleg be kell majd érnünk néhány összerondított textúrával, amik a sérüléseket lesznek hivatottak szimbolizálni. Az irányítás, kormányzás állítólag egész élvezetes lesz, és ezt nem a kiadó állítja, hanem az a pár ember, akinek már volt alkalma kipróbálni a



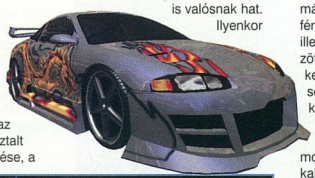
„2 FAST 2 FURIOUS"

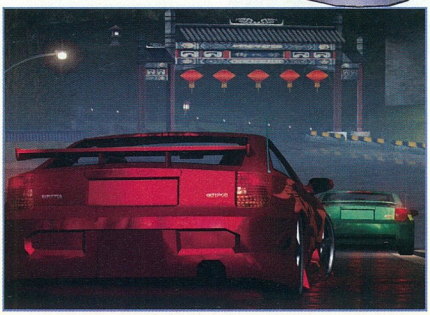
Mit is mondhatnék? Nehezen tudom megérteni a film készítőit. Nem tudom, kinek szánták a filmet, de az biztos, hogy nem hozzáértő autórajongóknak. A filmben történő megmagyarázhatatlan események (a törhetetlen autók, az elfogyhatatlan sebességfokozatok, a még mindig benyomható gázpedál, a hátramenetben is élen száguldó gépcsoda vagy a 3 méteres féktáv 180-ról) legalábbis azt az érzetet keltik az autókhoz kicsit is konyító nézőben, hogy most bizony durván hülyének lett nézve. Nem is nagyon találni a filmben olyan részt, amelyiknek lehetne valami köze a valósághoz, és ez nem is lenne baj, ha egy sci-firől beszélnénk, de a film készítői állítják: itt nincsenek trükkök, minden jelenet valós. Hát kösz, de ennél több valós versenyzést láthatok éjjel a Rákóczi úton. A színes autókkal, kék lángokkal és elkapkodott vágásokkal talán napjaink popcorn-nemzedékének akartak imponálni. Csak remélhetjük, hogy az EA ennél egyetlen fokkal igényesebb.



készülőfélben lévő játékot. Ami igazán komoly probléma lehet, és sokak kedvét elveheti a játéktól, az az ütközések fizikai megvalósítása. Mivel az autók nem törnek, így kénytelenek minden kemény tárgyról lepattanni, ami elég viccesen néz ki. Bár talán inkább szomorú az egész, ha belegondolunk. 200 km/h-s sebességnél egy elvétett kanyarban telibe találunk egy 150 éves szobortalapzatot, az autó megáll, elindul függőlegesen felfelé, fordul kettőt, majd visszapottyan a macskakőre – de sebaj, mert ha elég gyorsak voltunk, már egyesben a váltó, és egy kövér gázzal már indulhatunk is tovább, szitkozódva az elvesztett másodpercek miatt. Nos, talán én várok túl sokat a világ egyik legnagyobb múltú fejlesztőjétől és kiadójától, de ez 2003-ban már kritikán aluli, nem egy nagy sikernek szánt autós játék csúszott el idén ugyanezen a rothadó banánhéjon. Mielőtt valaki elfogultsággal vádolna, hadd mondjam el, hogy nem tökéletes törés- és sérülésmodellre vágyom, de egy minimális színvonalat azért adna a játéknak, ha nem lehetne átlag két gomb vagy billentyű használatával végigjátszani. Persze sokan gondolhatják, hogy korai még ilyen súlyos kritikát ragasztani egy 50%-ban elkészült játékra, de több okom is van rá, hogy ne fogjam vissza magam. Az egyik az EA utóbbi években tapasztalt határozott eligénytelenedése, a másik pedig a tény, hogy a játék egyidejűleg készül a három ma futó játékkonzolra is. Ez már önmagában is elég, hogy a reménykedő PC-s autóversenyzők szájíze azonnal besavanyodjon, hisz gyakorlatilag minden ilyen multiplatform játék a PC-s színvonal nevetséges lesüllyedésével járt együtt, és ez teljesen logikus is, nem várhatjuk el a család kedvencének gyártott GameCubetól, hogy komolyabb fizikai modellezésbe menjen bele a kedvünkért (az EA-tól meg azt nem várhatjuk el, hogy átírják a PC-s kódot a kedvünkért). Ha ez még mindig nem lenne elég a depresszióhoz, gondoljunk a 2 Fast 2 Furious mesébe illő jelenetekre, megroggyant színvonalára (a Disney-nek lenne mit tanulnia, komolyan), és bontsunk ki egy százas csomag papírzsepit.

Na persze, a pesszimizmus biztonságos, de nem mindig megalapozott, vagyis reménykedhetünk, hogy azért csak nem lesz annyira vészes a helyzet. Sőt, a nyilvánosságra hozott ingame videóanyag a külső nézet és az ütközések nélkül egész pofásnak mondható, még az autó fizikája is valósnak hat. Ilyenkor





szokták lelkes konzolhívők azt mondani, hogy nem kell nekimenni a falnak, a játék sem erről szól, és a valóságban is óvatosabb az ember. Talán igazuk is van, de egy játék kibelezése során mindent meg kell vizsgálnunk, és ez ugyanúgy hozzátartozik, mint a rajtnál a füstölő gumik (elvégre el lehet indulni kipörgés nélkül is...).

Ami viszont egyértelműen pozitív, sőt majdnem szenzációs, az a grafika. Nehezen fogunk betelni vele, az már most biztos. Az éjszakai város villogó fényei tökéletes élethűséggel csillannak meg az olajfoltos pocsolyákban (igen, ebben a világban nincs napsütés, és az eső óránként esik), az agyonfestett és matricázott autók pedig ragyogó ékszerekként díszítik a város álmos utcáit. Nagy sebességnél találkozhatunk a más játékokból már ismerős periférikus torzulással és csőlátással, illetve az akciófilmekből kölcsönzött hirtelen belassuló jelenetekkel, amelyek a látványos történések drámai mélységét hivatottak kihangsúlyozni.

Ha össze kéne foglalnom a mostani benyomásaimat a játékkal kapcsolatban, csak annyit mondanék: kíváncsian várom. Bár tisztában vagyok vele, hogy nem a magamfajtának szánják, aki a Need For Speed 2 óta csak csalódott a sorozatban, mégis adok neki egy esélyt, mert az arcade mezőnyben még szép sikereket érhet el. Minden elvárást és előítéletet félretéve csak egy izgalmas játék marad előttünk, ami pár dologban valószínűleg jó ideig rekorder lesz, és hogy kinek mennyire fog tetszeni, azt ráérünk eldönteni a megjelenés után.

-FREAK-

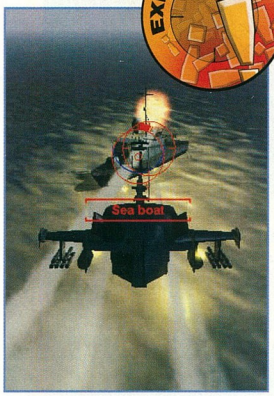
Ez neked a rövidebb út a kiserdőn át, baromarc?

„A NEED FOR SPEED" LEGENDA: KARRIER VAGY ZÜLLÉS?

Vagyunk egy páran, akik emlékszünk a legenda születésére. Még a PC-k is épp csak szárnyaikat bontogatták, amikor az Electronic Arts előrukkolt az addigi legkomolyabb autós játékkal, kiadták a Need For Speedet. Először éltük át az élményt, amikor egyszerre 3-4000 lóerő mart az aszfaltba a rajtnál, és résztvevő autók összértéke jócskán meghaladta a 3 millió dollárt. Már az első hónapban eldőlt, ki lesz fanatikus NFS rajongó, és kit hagy hidegen. Az utóbbi tábor volt kevésbé népes. Aztán jött a második rész, és könnyedén megemelte a sorozat aktuális színvonalát, ennél a pontnál már zajos világsiker volt. A harmadik epizód valahogy csendben élte le rövid életét, majd a negyedik újra felkavarta az állóvizet, majdnem minden szempontból az akkori csúcsot képviselte. Épp csak az igazi NFS feeling nem volt meg benne... A „Porsche Unleashed" csalódás volt, és erről némileg a túlzásokba eső reklámok tehetnek (az EA ebben nagyon otthon van). Gyakorlatilag ideje volt eltemetni a sorozatot. Aztán egy komolyabb szünet után jött a „Hot Pursuit 2", ami tulajdonképpen a harmadik rész folytatása, de erről már jobb nem is beszélni, egy igényesebb játékterembe sem férne be. Nem lesz könnyű dolga az Undergroundnak ilyen helyzetben, az biztos. De a remény hal meg utoljára.

BUKA ENTERTAINMENT
G5 SOFTWARE
HTTP://BUKA.COM/GAME/GAME_176.HTM
2003. NOVEMBER 28.

FAIR STRIKE



Helyesbítek: ez mégsem halászsas, uram!

Talán még a GameBoy-korszakom idején a Choplifter tett rám nagy hatást, talán az LHX Attack Chopper, de az is előfordulhat, hogy még a Commodore-os időszakból hoztam magammal az arcade helikopter-szimulációk iránti vonzalmamat, melynek legújabb „áldozata" a Buka által előzetes megtekintésre kiszolgáltatott Fair Strike lett. Az alant olvasható cikkben a játék júliusi alfaverziójának alapján próbálunk meg jóslásokba bocsátkozni a reménytelen az év végén napvilágot látó programot illetően.

Terroristák: azok a csúnya srácok, akiknek egyetlen céljuk, hogy kinyírják embertársaikat, valamint drogokkal kereskedjenek. De Téged nem ilyen fából faragtak, éppen ellenkezőleg, a helikoptered az ENSZ légi flottájába tartozik, feladatod ezen sötét elemek likvidálása.

A történet szerint a közeljövőben négy problémás ponton kell majd rendet raknunk, melyek a következők: a karibi térség, Kelet-Európa, Délkelet-Ázsia és a Közel-Kelet – négy kampányon kell keresztülverekedned magad. Csak bepattansz a helikopteredbe, és társaiddal együtt legyakod az ellent a különböző fegyverek segítségével. Nagyjából ennyi áll a játék rövid összefoglalásában, az alfaverzió segítségével azonban ennél többet is megtudhattunk a programról. Az alfában ki lehetett próbálni az összes küldetést, mivel a játék készítői előzékenyen olyan állapotban juttatták el a szoftvert hozzánk, mintha már teljesítettük volna az egyik pilótával a küldetéseket.

Az első, ami igazán szembeötlő, hogy a grafikát eddig még nem látott szintre emelték. Ez két okból is feltűnik: az egyik az, amit a monitoron láthatunk, a másik az iszonyatos gépigény. A megcélzott grafikus kártya egyértelműen az FX-ek kategóriájából kerülhet ki, akik ennél gyengébb GPU-val bírnak, azok számára is ott a lehetőség azért: a részletesség mértéke egy csúszkán állítható – így belőve a kívánt grafika/teljesítmény arányt. Ha ezt maximumon járatjuk, csodálatos élményben lehet részünk – ilyet már régen nem láthattunk hasonló játékban. Csak a hullámzó vízfelszínt szívesen nézné az ember akár percekig is, fölötte lebegvén helikopterével a lemenő nap fényében – ahogy az a burkolaton megcsillan. Noha azt is hozzá kell tennünk, hogy, remélhetőleg a kód optimalizálásának hiánya okán, ilyenkor körülbelül 2-5 körül mozog az fps-ek száma, így egy jobbfajta képregényhez hasonlít a kapott eredmény...

Azért természetesen ennél többől áll az akció a játékban, és jócskán föl kell majd kötnünk a gatyánkat, ha szeretnénk mindegyik küldetést hibamentesen, a legjobb értékeléssel teljesíteni. Lesz olyan feladatunk, ahol semmi mást nem kell tennünk, csak irtanunk az ellent, de a szokásos, kicsit több ügyességet és tervezést igénylő küldetésekre is számíthatunk – ilyen a kísérgetés, őrzés, lopakodás, stb. Amikor egy ilyen küldetésbe belekezdünk, szinte azonnal bele tudjuk élni magunkat az események sorába: benne ülünk a pilótafülkében, szépen lassan fölemelkedik a vasgép, miközben fölveri maga körül a port a rotor, és egy emberke mutogatja a pilóták által jól ismert jelzéseket – ha netán víz fölött repülnénk, akkor pedig permet veszi körül a légi gyilkoló gépet.

Ha felocsúdtunk a vizuális élményből, érdemes koncentrálni a játékmenetre is, hiszen kiváló teljesítményt csak akkor fogunk tudni elérni, ha az alakzatban repülő többi pilóta is épségben átvészeli az eseményeket. Ez pedig nem lesz könnyű, hiszen mind a szárazföldről, mind a levegőből jön az áldás, és egyes esetekben a jó célzáson kívül óriási szükségünk lesz a jó manőverező képességre is, és bizony nem egyszerű ép bőrrel meg-

NÉHÁNY ADAT A JÁTÉKRÓL

A két véglet között (hardcore pilóták és zöldfülűek) a játékos szabadon választhat a tudásának megfelelő nehézségi szintet. A játékban hat helikopterrel lehet repülni, ezek: AH-64A Apache, RAH-66 Comanche, PAH-2 Tiger, Ka-50 Hokum, Ka-52 Alligator, Ka-58 Black Ghost, melyek közül az utolsó csak tervezőasztalon létezik egyelőre. A helikoptereket nemcsak fegyverekkel, de mindegyiket saját skinnel is el lehet látni, amely az egyszerűbb terepszínektől kezdve a poén kedvéért készített hupilila borításig is terjedhet.

úszni a legtöbb helyzetet. Azért hogy annyira ne legyünk gyámoltalanok, a technikai részéről elég erősen megtámogatnak bennünket, hiszen több rakéta, valamint a gépágyú áll rendelkezésünkre az ellenség megregulázására. Utóbbit a gyalogosok és kisebb földi célpontok ellen mindenképpen, a nagyobb hajók ellen csak módjával érdemes alkalmazni, azonban néhány helikoptert csak ezzel fogunk tudni likvidálni a harc hevében (miközben esetleg raksikkal is megszórjuk őket), szóval ezt a részét érdemes begyakorolni.
A különböző rakéták más és más célpontok ellen hatékonyak – van, amelyik minden irányzék nélkül készült, és van, amelyik képes bemérni az ellenfelet. Mivel a komolyabb objektumoknak (főleg a repcsiknek) igen komoly védelmi rendszere is van (elterelő rakéták – ahogy a mi madarunk is rendelkezik ilyennel), nem biztos, hogy elsőre célba is találnak, így csak rájuk támaszkodni elég veszélyes húzás lenne.

A berepülhető terület elég nagy, az irányítással semmi problémája nem akadhat egy felhasználónak sem (mintha csak nem is arcade lenne, hanem igazi szimulátor, legalább annyi gomb és funkció létezik – ezeket pedig maximális mértékben testre szabhatjuk), a kameraállásokból is válogathatunk, és természetesen a pilótafülkéből is körbetekingethetünk. A játékban helyet kapott mesterséges intelligencia egyedülálló – élvezet együtt repülni a gép által irányított pilótákkal, ugyanis azok a legtöbb esetben képesek teljesen önállóan cselekedni (utasításainkat azonban maradéktalanul teljesítik), és az eddigi tapasztalatokkal ellentétben valóban nagy segítséget jelentenek egy-egy tűzharcban.

Minden küldetés külön történettel rendelkezik, amelyet a kezdés előtt végignézhetünk (a játék engine-jének segítségével – egyszerűen gyönyörű!), majd részletesen megtekinthetjük, mik a küldetés főbb elvégzendő pontjai, és felfegyverezhetjük saját és kötelékünkben repülő gépeinket, majd végül elkezdhetjük a feladatok sorát. Vannak olyan pontjai a műveleteknek, amelyek kötelező érvényűek, és nélkülük nem teljesíthető a pálya, mások bónusz feladatokként is felfoghatók, és csak az összkép érdekében érdemes teljesíteni őket.

A multiplayer módnál kooperatív, deathmatch, valamint team assault módok közül lehet választani – a térképek megfelelően vannak kialakítva, így ez is jó móka, ráadásul minél többen játsszák, annál élvezetesebb. Az alfában helyet kapott egy pályaszerkesztő is, amelyet a konzol segítségével lehet előhívni, és segítségével a küldetéseket lehet szerkeszteni, valamint 3D-ben bejárni a teljes térképet. Arról nincsenek információink, hogy ez utóbbi lehetőség helyet kap-e a majd a végleges verzióban is, mindenesetre jelenlegi formájában nagyon úgy nézett ki, hogy csak a fejlesztés velejárója.

Amiről még egy szó sem esett, az a hangeffektek és a zene témája. Pedig ezt tekintve is el lesznek kényeztetve, a zene ugyanis rettentően jól passzol a játék hangulatához. Az effektek néhol még hiányoznak, ahogy a történet szövegének „hangos" változata is csak az első küldetéseknél található meg – ezt a végleges verzió megjelenéséig természetesen pótolni fogják.
A november végi kitűzött időpontig már nem kell sokat várni – viszont addig érdemes beszerezni egy bikaerős GPU-val bíró videokártyát, hogy aztán a látványban ne legyen hiány!

A tesztelt szoftver alfa verziós, ami azt jelenti, hogy az itt leírtaktól a végleges termék jócskán eltérhet.

Chilly

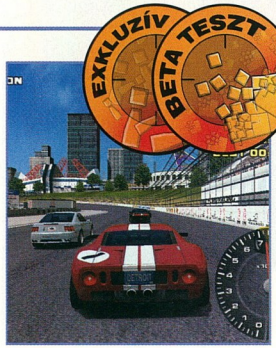
Kormányos! Vigyen át minket a két zöld ízé között!

KISZIVÁROGTATOTT DEMÓ

A játékból megjelent anno egy játszható demó, amelyet aztán gyorsan vissza is vontak. A netre kikeveredett 'work-in-progress' verziót az E3-ról csempészték ki, ám a Buka hamar elérte, hogy a hivatalos site-okról levegyék a fájlokat, hiszen azokat nem a nagyközönség számára készítették. Mindenesetre néhány gyors emberke biztosan beszerezhette a demót, amelyben egyetlen helikoptert lehetett igénybe venni (a Ka-50-est), és három küldetés volt elérhető: az Invasion az első kampányból, valamint a Seasonable Aid és a River Convoy a másodikból. Ezt egészítette ki a deathmatch multiplayer mód.
A demó dokumentációjából kiderül, hogy az akkori kód még a mostani alfa mögött kullogott, és ugyan feltupírozták az E3-ra ezeket a küldetéseket és pályákat, legalább ugyanilyen optimalizálatlan volt az engine, így akkor is erősebb gépet igényelt az akadozásmentes futtatáshoz.

EMPIRE INTERACTIVE
RAZORWORKS STUDIOS
MÉG NINCS
2003. OKTÓBER

FORD RACING EVOLUTION



Akárhogy nyomom, ezek mindig előttem járnak

Az Empire Interactive a Ford hivatalos licenszével felvértezve ezúttal már a második, kizárólag a Ford autógyár termékeit felvonultató arcade versenyautós játékprogramjának októberi kiadását jelentette be. A meglehetősen hűvös fogadtatásban részesült első rész után a Razorworks Studios fejlesztőcsapata második részként egy lényegesen gazdagabb tartalommal megáldott, és igazán szemet gyönyörködtető játékot készített, mely sok tekintetben magán viseli a cég előző, Total Immersion Racing nevű versenyautós programjának tapasztalatait.

A Ford gyár típusválasztékából a Ford Racing Evolution-be jutott bőven, hiszen a programban nem kevesebb, mint 35 választható Ford modell kapott helyet. A széles típuskínálat felöleli a cég szinte teljes történetét, így a kocsik között megtalálható a mára már csak a múzeumokban vagy gyűjtőknél megőrzött 1949-es Ford Coupe, vagy az 1968-as Mustang. Természetesen a programban helyet kaptak a gyártó legfrissebb termékei is, így kipróbálható többek között a 2003-as L.E. Thunderbird, vagy a Focus 2003 Rally. Akinek mindez nem lenne elég, a játékban 5 koncepció autó is szerepel, melyeket eddig csak újságban vagy szakkiállításokon láthatott a közönség. Így koncepció kategóriában vezethető például a GT90, vagy a Mustang Match III. Az eddigi felsorolásból is kitűnhet, hogy a választható kocsik nem csak gyártási évben, hanem használat szerint is jól elkülöníthetők. A hagyományos utcai sportkocsik mellett 8 off-road járgány és 4 Stock Car is választható az alkalmazásban, mely utóbbiak a Ford Taurus modelljei az Indy Car-ból. Az autóparkra a fentiek alapján úgy vélem senkinek sem lehet panasza, most lássuk, vajon hogyan viselkednek a Fordok az utakon, és egyáltalán mi a kovásza a Ford Racing Evolution-nek?

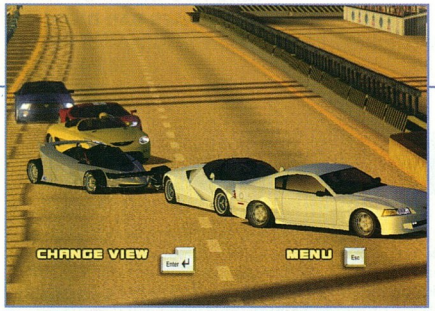
Versenyhelyszínek

A játékban 6 helyszínen 16 körpálya áll rendelkezésre, melyek közül a Big Country és a Lost Word 3-3 pályája csak off-road autókkal, az Ovals és a Race Tracks 2-2 pályája csak stock kocsikkal érhető el. A pályák kidolgozottsága leginkább a Total Immersion Racing képvilágára emlékeztet azzal, hogy természetesen csak az aszfaltos helyszínekre igaz a hasonlatosság. A versenyek környezete, megjelenése helyszínenként jól megkülönböztethető; amíg például a Lost Word off-road pályája valahol Dél-Amerika dzsungeleiben van, addig a Big Country helyszíne az Észak-Amerika félsivatagos kiszáradt folyómedreié. A City Limits és a Spring Beach 3-3 versenye körülbelül fele-fele arányban városi utakon és országutakon zajlik, mely utóbbinak a tengerparti kikötőrésze volt a legjobban tetsző pályaszakasz számomra a játékban. Sajnos az urbánus helyszínek ellenére még a városokban sincs forgalom sehol, így e programra jobbára igaz a teljesen kihalt környezet jelző.

A fejlesztők vélhetően érezhették ennek hiányát, minden pályára betervezetek egy-két kisebb nagyobb látványosságot. Az igyekvés, noha nem volt hiába való, azért így 2003 végén kissé megmosolyogtató. Érzékeltetve a dolgot, bizonyára több felhasználó is joggal láncolja majd szemöldökét, amikor City Limits versenyén mind a három körben éppen akkor megy át az út feletti vasúti hídon egy tehervonat, amikor arra járunk, vagy az első off-road versenyen Lost Word-ben mindig „éppen felszáll" a sajtóhelikopter a pálya egy konkrét helyéről körönként. Ezek az előre programozott jelenetek a maguk alaposságával és kérlelhetetlen szisztematikusságával azért nem befolyásolják annyira drámaian a játékélményt, persze jobb lett volna egy kis véletlenszerűség bennük. A környezetnél maradva a kiadótól megkapott tesztverzióban még nem volt hangja a környezetnek, így minden vonat és helikopter hangtalanul bukkant fel. E hiányosságot vélhetően a kiadás előtt még pótolják a fejlesztők, ami a forgalom modellezésére már szinte biztos nem igaz ismerve a 2003. október végére tervezett megjelentetési szándékot. A pályák vonalvezetése, az alkalmazott lassabb kanyarkombinációkat rendre felváltó kigyorsítós részek aránya minden igényt kielégít, amit tovább emel a Fordok megjelenése és kezel-

FORD ÉS HOLLYWOOD.

A játékban több olyan Ford típus is szerepel, amit a Lajtán innen élők bizony jó néhány évtizedig csak a mozikból és a televíziókból ismerhettek. A '71 Mustang Mach 1 volánját Sean Connery szorította a Diamonds Are Forever című James Bond-filmben, melyet a '73 Mustang Mach 1 követett a Gone in 60 Seconds-ban, egy 2003 LE Thunderbird pedig a Die Another Day gépparkját tarkította. Bizonyára sokaknak emlékezetes az a '49 Coupé amit a Rebel Without a Cause című, James Dean főszereplésével készült filmben láthatott a nagyérdemű, nem is beszélve arról a Gran Torino-ról mely egy nemzedék kedvence lett a Starsky & Hutch sorozatnak köszönhetően. A krimi műfajánál maradva ugyancsak a patinás autógyár (hír)nevét öregbítette Ford Ferlaine kalandjaiban, melyet kis hazánkban igazán felejthetetlenné Nagy Feró beleérzős szinkronja tett, de azt hiszem, ez már egy másik történet.

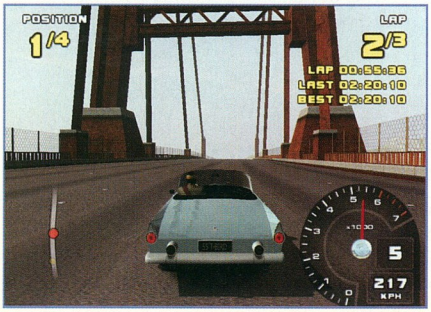


hetősége. A kocsik és maguk a pályák is dinamikusan tükröződnek, ami igazán szemet gyönyörködtető az alkalmazásban. Sajnos az autógyár nem járult hozzá termékei összetöréséhez, így a játékban nincs sérülés animáció. A legnagyobb mutatvány mindössze az, ha féloldalasan padkát érintve 1-2 kereket egy pillanatra meg tudunk emelni autónkban. Az arcade íratlan szabályait követve a program jóságosan segíti a felhasználókat a küzdelmek alatt, így egy eltévesztett kanyarnál vagy falnak ütközésnél egyszerűen visszalöki kocsinkat a helyes útra a játék, kisebb sebességvesztéssel büntetve bennünket figyelmetlenségünkért.

A Ford Racing Evolution bizonyára nem lesz a szimulátor rajongók kedvence, (Ők játszanak inkább Live for Speed S1-et) bár azért egy-két szimulátoros jelet találhat a programban mindenki (ha nagyon keresi). Ami a kocsikat illeti például, a már említett kerékfelemelésen kívül a választható típusok között tényleg komoly differencia van, mind úttartásban, mind teljesítményben. Például amikor egy Elimination versenyen a harmadik körben a kissé öregecske 1956-os F-100-al megláttam egy Focus porfelhőjét, nos igencsak elmerengtem, vajon hogy tudnám utolérni ellenfelem. (Soha nem tudtam meg.) Közeledve a leírás végéhez most lássuk, hogy miféle játékmenettel rukkoltak elő az angliai fejlesztők.

Játékmódok

Az egyjátékos módon belül kétféleképpen indulhatunk el a programban. Vagy nekivágunk a Ford Challenge szériának ahol 7 versenysorozaton kell átverekedni magunkat, vagy először kipróbáljuk ügyességünket a Ford Collection-ben. A Challenge módban 7 részre felosztott kupasorozatban ötletes csoportosításban versenyezhetünk a 35 választható autóval. Így külön kupája van a játékban az 5 koncepcióautónak, vagy a 6 mozifilmes kocsinak. Az autók úttartása és teljesítménye nagyban függ a típus korától és kategóriájától. Ez mindenképpen élvezetes játékélményt biztosít, és természetesen nagyon igazságtalan is tud lenni. Egy régebbi típussal bizony nem is olyan könnyű a 2002/2003-as modellek legyőzése, ezért az optimális pályaívek ismerete szinte elengedhetetlen a programnál. A Challenge nagy ötlete, hogy a versenyeket a kocsik csoportokra bontásán kívül a fejlesztők típus szerint is jól megkeverték. Így tartósan változatos tud maradni a kampánymód,



Tuti ami fix, ebbe az öreg járgányba csak bukóval ülök be

hiszen egy egyszerű 5 gépi ellenfeles verseny után a következő kupa már például egy Dual vagy egy Racing Line küzdelemben szerezhető meg. Az előbbi lényege, hogy egyszerre mindig egy ellenfelet kapunk a háromból, (meglehetősen nagy hátránnyal) és csak akkor varázsolja elénk a következőt a program, ha az előzőt egy körön belül le tudjuk hagyni. A Racing Line módban a pályára felrajzolt útvonal minél gyorsabb követése a feladat, itt amennyiben letérünk a vonalról a felhasználható pontok gyorsabban fogynak, ami a verseny elvesztéséhez vezet. A 8 különböző versenymód közül, nekem különösen tetszett a Duel nevű, ahol utolérve a pályán ellenfelünket annak szélárnyékában kellett maradni adott ideig, (lásd még Midnight Club II.) melynek fogyását egy vízszintes csúszka jelzi a monitor sarkában. Ha sikerült kellő ideig a másik Ford fenekében maradni az egyszerűen eltűnt a pályáról helyet adva egy újabb, általában gyorsabb modellnek. A Ford Collection módban a 8 típusversenyt lehet játszani az összes kocsival különkülön minden pályán. A program a játékban megtett minden mozdulatunkat méri, így elmondhatom, hogy jelen állás szerint e cikk kedvéért 2 óra 40 percet versenyeztem 413 millió kilométert megtéve, 154 km/órás átlagsebességen. Sajnos az alkalmazás többjátékos része kizárólag 2 főt enged játszani osztott képernyőn, így ennek tesztjét ellenfél hiányában ki kellett hagynom.

Összegezve a Ford Racing Evolution egy olyan könnyed szórakozást ígérő arcade versenyprogram, ami a sokféle autónak és nagyszámú ötletes játékmódnak köszönhetően sokáig lehet kedvence a műfaj kedvelőinek.

C5

2004 F-150

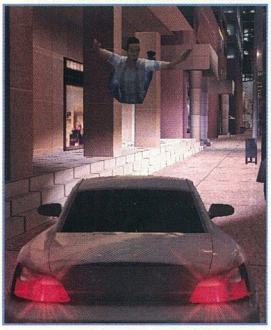
A Ford megújította F-150-es szériáját, melynek hivatalos értékesítése 2003. szeptember 4-én kezdődött. A kívül belül felfrissült modellsorozat 20%-al megnövelt rakteret és kibővített, -kategóriájában a legnagyobb- utasfülkét kapott. A 46 különböző konfiguráció-

ban kapható pick-up komoly üzleti sikerre számíthat, hiszen a Ford e kategóriában 21 éve vezeti az eladásokat. A gyártó semmit sem bízott a véletlenre; az új családot már a nyár eleje óta hirdeti előrendelés formájában. A marketingfogás bevált, az előjegyzések eddig soha nem látott számban érkeznek be a Ford viszonteladóihoz, melyek tanúsága szerint a világon körülbelül ötpercenként adnak el egy új, 2004-es F-150-et.

TAKE TWO INTERACTIVE
ROCKSTAR GAMES SAN DIEGO
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB2
10.990 FT

MIDNIGHT CLUB II

A modern utcai gyorsulási autóversenyeket népszerűsítő mozifilmek után ezúttal a Rockstar Games döntött úgy, hogy a Need For Speed babérjaira törve elkészíti a konzolpiacon már jelesre vizsgázó Midnight Club második részét PC-re is. Noha az adaptáció minden kétséget kizárva hozza a fejlesztőtől a GTA 3-ban illetve a Vice City-ben már megismert (és azóta elvárt) végtelen szabadságfokot, a program mégsem mutat fel olyan átütő játékélményt, mint amire a cég neve hallatán a felhasználó manapság asszociál.



A wrestlingben ez mindig bejön... Csak nehogy keménytetős legyen!

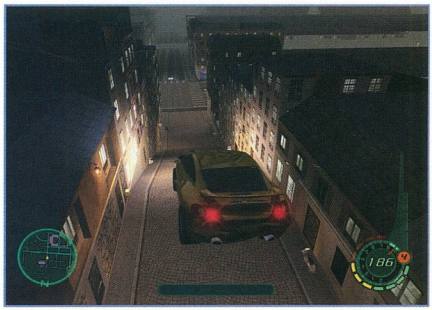
Megint egy konzolátirattal jelentkezett a Rockstar Games, a nemrég felvásárlással bekebelezett Angel Studios (Midtown Madness széria) beolvasztásával nyert programozói kapacitásnak köszönhetően. A San Diego-i részleg által készített arcade autóversenyzős programról bizonyára sokunknak jut eszébe a közelmúltban bemutatott 2 Fast 2 Furious című mozifilm, melyben a floridai kulisszák között gyorsabbnál gyorsabb sportkocsikban száguldoztak hőseink nem kevés salétrom-oxidos üzemanyag elhasználásával. A játék PC-s kiadásában valószínűleg szerepet játszhatott a film kedvező fogadtatása, így annak áldásos szélárnyékára számítva a fejlesztők szeme előtt bizonyára a magasabb eladási statisztikák képe lebegett.

Az alkalmazás megítélése a szerkesztőségünkben merőben ellentmondásos volt, melynek talán legfőbb oka, hogy a játékos napság nem ezt várja a Rockstartól, amit a Midnight Club 2-ben kap. A program ugyan meglehetősen nagy területű és összetett játékteret biztosít a versenyekhez, a három lemodellezett nagyváros – Los Angeles, Tokió és Párizs – bonyolult úthálózatával a lehetséges útvonalak tucatjait kínálja, mégis, az ehhez kapcsolódó látványvilág, elsősorban a túlontúl elnagyolt és rendre ismétlődő épületek miatt, sajnos nagyon alávág az összhatásnak.

Aki e felvezető után a Midtown Madness jelképesen megalkotott, elnagyolt épületeire asszociálna, bizony nem jár messze a valóságtól. A Midnight Club 2 sajnos az elvárhatót messze alulmúló környezet szimulációjával okozza az első csalódást, melyet rögtön követ az autók viselkedése. A sportkocsik menettulajdonsága sajnos túlontúl szögletesre sikeredett: az autók már a legkisebb parancsra is éles fordulással reagálnak. Az irányítás sajátosan konzolos íze már csak azért sem igazolható könnyedén, mert önmagában a játéktér szinte korlátlan lehetőségeket kínál: a forgalomtól mozgalmas, irányonként 2-3 sávos autópályák és autóutak mellett sok kétsávosnak is beillő gyűjtőút és lakóút, kisebb-nagyobb parkok és terek szolgálnak a gyorsulási versenyek helyszíneül. Akinek ez még nem lenne elég, azoknak ott vannak az átjáróként használható bevásárlóközpontok. A gyakran 1-2 lakótömbnyi rövidítéshez egyszerűen bele kell rohanni az épületek üvegbejáratába, majd átszáguldva az épület belsején kirontani a túloldalon. Tekintettel arra, hogy nem minden épület átjárható, e kiskapukat valószínűleg nem minden esetben a játékos fogja felfedezni először. A gépi ellenfelek előszeretettel használják az épületeket, így a követésükkel egy idő után betanulható a dolog. Az akrobatikus mutatványok sora az épületbejárásokkal korántsem fejeződik be. A játékban a kaszkadőrmutatványok szinte egymást érik a versenyek alatt, bemelegítésnek mondjuk elég egy nagyobb emelkedésű úton száguldva egy süllyedő részhez érni, s járgányunk máris rakéta módjára a levegőt szeli. Az igazi repüléseket, a városokat átszelő 2-3 tömbnyi, mély csatornák átugratása jelenti, melyek betonfalaról kellő lendülettel akár utcahossznyi területeket szárnyalhatunk.

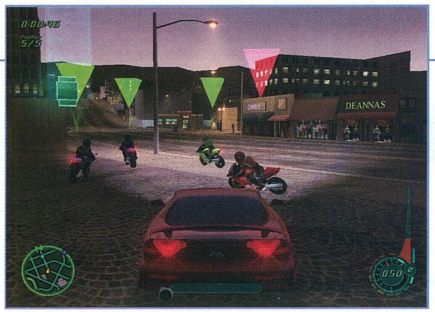
A teljesség igényével a városokban néhány, kifejezetten a GTA3 rámpáira emlékeztető pályarész is van, melyek használata már az előbbieknél sokkal nagyobb összpontosítást kíván.

Az úthasználat szabadságfoka nagyjából hasonló a GTA szériához, sőt ezúttal a közlekedési utak rendszerelvűsége még jobb is annál. A használható sportkocsik mennyiségével – számuk eléri a két tucatot – sem lesz gondja vélhetően senkinek. A vezethető kocsik dukkózása messze felülmúlja a játék többi látványelemét (pl.: környezet). A kocsik tényleg szépek, ráadásul teljesítményben, illetve menettulajdonságban is érezhetően különbözőek. Többnyire a magasabb végsebesség a fontos, de a kanyarodási hajlandóságra is érdemes figyelni. A kocsikkal kapcsolatban kiemelendő a Stream Turbo képesség és a NITRO alkalmazása. Hatásmechanizmusát tekintve mindkettő funkció az autó gyorsítására szolgál, de amíg a Stream Turbo alkalmazása csak a körülményeken múlik, így tulajdonképpen korlátlan, addig a NITRO befecskendezésére csak egy alkalmunk van egy verseny alatt. A NITRO szerepe ismerős lehet a filmekből, így erről csak annyit, hogy a motor teljesítményét növeli meg a tökéletesebb égés biztosításával, ami



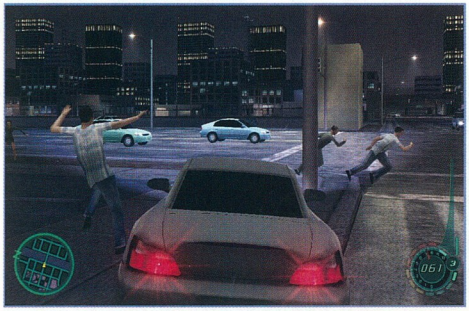
KÖVESD A FEHÉR NYULAT!

A Career Mode eleinte 2-3 perces versenyeit később egyre hosszabbak és összetettebbek követik. A várost szinte keresztül-kasul átszelő küzdelmeknél különösen fontos, hogy mindig az optimális utat járjuk be, ellenkező esetben egy rossz kanyarodás, egy rossz utca választása, és máris az utolsó helyen találjuk magunkat. A legrövidebb útvonalat legkönnyebben úgy ismerhetjük meg, ha egyszerűen a vörös háromszöggel jelölt géppilótát követjük. A vörös kocsit még akkor is érdemes elsőre végigkísérni, ha ezzel elvesztjük a versenyt, mert így a következő Restartnál már tudni fogjuk, mi a pálya.



végső soron 5-10 másodpercre megnövekedett sebességet biztosít autónknak. A Stream Turbo mechanizmusa ettől eltérő: a kocsinkkal valamelyik másik vetélytárs szélárnyékába érve kezd feltöltődni e képességünk, és amikor az ezt jelző ikon teljesen kitöltődik, a NITRO aktiválás parancsával autónk sebessége megtöbbszöröződik 2-3 másodpercre. A Stream Turbo a Mátrix-féle időlassítás és a MotoGP 2 csőlátásos gyorsulásának ötvözete. A környezet elmosódik, a többi autó szinte egyhelyben áll, miközben a mi járgányunk kirobban előző helyéről. A két gyorsulás közötti legfőbb különbség – az alkalmazásuk száma mellett –, hogy amíg a NITRO hatását kontrollálni tudjuk, addig a szélárnyék energiájának aktiválása után szinte irányíthatatlan lesz az autónk. Közeledve a leírás végéhez feltűnt, hogy eddig következetesen autókról írtam, noha a Midnight Club 2-ben a kocsik mellett gyorsasági motorokat is vezethetünk. A motorok irányítása talán finomabb mozgásokat is megenged, a NITRO funkció a kétkerekűeknél elmarad, de talán esetükben jobban alkalmazható a Stream Turbo. A motorok nagyobb végsebességét jól ellensúlyozza, hogy már a legkisebb koccanásnál repül a pilótánk a nyeregből...

A Midnight Club 2 játéklehetőségei közül szót érdemel a Battle mód, ahol nem rajt-cél győzelemre kell törekednünk, hanem Capture The Flag választása esetén az először megszerzett zászlót kell célba juttatni (egymástól közben szabadon lehet rabolni), vagy a Detonate módban a bombafelvétel után kell terhünkkel a célba jutni. A különlegesség a különböző tokenek használati lehetősége, melyek nagy színes ikonjai számtalan helyen feltűnnek az utcákon. Itt többet használhatjuk a NITRO képességet is, ehhez kis szürke palackikonokat kell gyűjteni. Az elsősorban többjátékos módban élvezetes Battle módok mellett a főjáték a Career Mode. Itt számtalan versenyen kell részt vennünk egyre jobb kocsikkal (csak elsőség után mehetünk tovább), hiszen minden egyes győzelem után egy-egy újabb autóval gyarapodik virtuális kocsiparkunk. A Career Mode-ban leginkább rengeteg szerencsére lesz szükségünk, a forgalom a versenyek alatt annyira sűrű, hogy szinte kiszámíthatatlan, hol ütközünk a következő kanyarban akadályba. Ez újabb konzolos attitűd (a sok ismétlés növeli a teljes játékidőt), ami nem biztos, hogy mindenkinek tetszeni fog. Nálam a hatás a kezdeti bosszankodás után az elszánt restartolgatás volt. Ha figyelembe veszem, hogy menynyivel könnyebb lett volna csak egyszer az Uninstall paranccsal beérnem... Ehh, de így legalább a PC.Games gazdagabb lett egy cikkel, jómagam pedig egy újabb játéktapasztalattal.



Mi az, hogy ide nem érvényes a behajtási engedélyem?

A Midnight Club 2. egy jó ötleten alapuló, elfogadható minőségű konzolátirat az arcade gyorsulási utcai autóversenyek világából. Sajnos a sok játszható autó, a nagy mennyiségű bejárható terület ellenére mégsem állt össze remekművé a játék – talán az irányítás, talán a grafika okán, de a programban nincs elég KRAFT ahhoz, hogy a legjobb legyen.

MIÉRT ÉPPEN PÁRIZS?

Minden kétséget kizáróan nem a véletlen műve, hogy az utcai gyorsulási versenyek színhelye három kontinens három világvárosa a játékban. A hagyományosan erős konzolpiacra való tekintettel a japán és amerikai helyszín talán még helyén is való, de Párizs szerepeltetése a triumvirátusban első-

re egy kicsit meghökkentő. Másodszorra már nem annyira, ha figyelembe vesszük, hogy az amerikai és japán turisták egyik legkedveltebb úti célja a franciák fővárosa Európában. Mondhatnánk úgy is, a potenciális vásárló ezt a „helyet" ismeri fel leghamarabb az öreg kontinensről, ami fontos marketingszempont. Tehát a három modellezett helyszín Los Angeles, Tokió és Párizs – mi más is lehetne?

C5

MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHz CPU, 128 MB RAM, 1,4 GB HDD, 32 MB 3D videokártya, Win 98 SE, DirectX 9.0
JAVASLAT: 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 1,6 GB HDD, 64 MB 3D videokártya, Win XP SP1, DirectX 9.0

DVD kapcsolat: Képmutató, Trainer
Multiplayer: LAN/INTERNET
Test Drive 80%
Need For Speed: Hot Pursuit 2 PC.Games - 2002/12 - 88%

\+ Ötlet
\+ Sok, karakteres autótípus
\- Menettulajdonság
\- Mindig éjjel van
\- A környezet grafikája

84%

ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
WWW.EASPORTS.COM/GAMES/F12004/PCCD.JSP
12.990 FT

F1 CHALLENGE 99-02

A piac legnagyobb független kiadója, az Electronic Arts nagyon jól tudja, hogyan kell az utolsó fillért kicsavarni a megvásárol licenszekből. És ezt meg is teszi...

Néz má, hogy fent hordja az orrát... pedig most ült át a Trabantjából!

Furcsa húzás ez az Electronic Arts részéről. A 2003-as évben valószínűleg egyéb bokros teendőik miatt nem maradt idejük új F1 játékot írni (egész pontosan fejleszteni a régit), így fogták az éppen futó verziót, az archívumból előhalászták az elmúlt négy év F1 autóinak és pályáinak 3D modelljeit és textúráit, valamint a versenyzők névsorát, az egészet összegyúrták, és az így kialakult képződményt már küldték is a terjesztőknek. Ez nem vicc, legalábbis nem vicces, gyakorlatilag az F1 2002-t kaptuk meg idén is (na persze bőven van még az évből), csak egy kicsit gazdagabb adatbázissal szerelve. Mivel azonban hivatalosan ez egy teljesen egyedülálló és új játék, így jár neki a teszt. Nézzük hát, mi lapul a homályban!

Első pillantásra tényleg nehéz bármilyen lényeges különbséget felfedezni az új verzióban. A menü ugyanaz, mint az elődöknél, minden ugyanúgy működik. Ezen nincs is mit magyarázni. Azonban ha bepattanunk az autóba, és nyomunk egy kövér gázt, már találkozhatunk az egyik pozitív újítással. Az új hangok egyszerűen tökéletesek. Megdöbbentően életszerűvé teszik az élményt, ami nem véletlen, hiszen állítólag ezúttal igazi környezetben igazi hangokat vettek fel, és ezeket digitalizálták a játékba. Ez valószínűleg igaz is, mert néha (legfőképpen a visszajátszásoknál) nem igazán stimmel a látvány és a hang, ami azt bizonyítja, hogy fix, előre felvett hangmintákat hallunk, amik ugyebár képtelenek dinamikusan alkalmazkodni a pályán történtekhez. Ez az apróság azonban messze nem olyan zavaró, mint egyes más játékok „műanyag" motorhangjai, sőt maga a hangzás simán elfeledteti a játékossal a pillanatnyi szinkronizációs hibákat.

Látványban semmi újat nem kaptunk, bár a játék weboldalán magyarázkak valamit egy újfajta, látványos törésmodellről, ez alig észrevehető változásokat hozott a játékba. Talán ha kétszer annyi alkatrész tud letörni az autóról, és egész minimális mértékben gyűrődik a karosszéria. A visszajátszásokban még mindig korcsolyáznak az autók, és nagyobb ütközéseknél néha még a fizikai találkozás előtt roncsolódnak, félrepattannak (igazán komoly ütközéseknél szemmel láthatóan csütörtököt mond a fizikai engine). Online játékosok körében ismert az EA híresen rossz netkódja – nos, a neten tapasztalható érdekességek egy része offline is jelentkezik a már említett jelenségek formájában. Valamit egyszerűen nagyon elszúrtak már az elején, és emiatt történnek időnként megmagyarázhatatlan események.

Visszatérve a grafikára: személy szerint valamit mindig is hiányoltam belőle. Megfogalmazni sosem tudtam, hogy mit, bár a gyári textúrák minősége egyértelműen alulmarad a nagy riválissal szemben, és sem bump-map nincs az utakon, sem tükröződés (pedig ezek ma már alapdolgoknak számítanak). Mégsem ez a legfőbb probléma, hanem az, hogy a játék látványvilága 2-3 éve semmit nem változott, nem közelít a valósághoz, még mindig élettelen. Főleg a környezetről és a nem létező környezeti effektekről beszélek. Biztosan sokakkal előfordult már, hogy nem értették, mitől csúszik az autó, amíg meg nem nézték az időjárás-jelentést, amiből kiderült, hogy azért, mert nedves a pálya. Hát sajnálatos módon ez a képernyőn nem mindig látszik, van olyan, hogy semmi számottevő látványbeli különbség nincs a napos, száraz és az eső utáni állapot között (nincs felszálló pára, tükröződő pocsolyák, felhők árnyékait sem láthatjuk).
Még egy apróság szúrt szemet, amit általában motoros játékoknál szoktam tapasztalni. Egyes pályákon olyan széles az autó (egész pontosan az adott pálya olyan keskeny), hogy legfeljebb kettő férne el belőle az aszfaltcsíkon. A normális belső nézetből ez fel sem tűnhet, de ha egy kicsit magasabb kameraállásból nézzük, rögtön nyilvánvalóvá válnak az elszabott méretek. Ha az embernek kicsit kamionversenyes érzése támad, akkor megtalálta az egyik ilyen helyet.

Az irányítás szokás szerint a csúcsot képviseli. Néha határozottan szükség lehet egy komolyabb érzékenység és linearitás állítgatásra, attól függően, milyen kormányt használunk (billentyűzettel egy félnapi állítgatásra lehet szükség), de ez a játék még mindig egyike azon keveseknek,

A FORMA 1 NAGY ELLENTMONDÁSA

Talán páran már elgondolkodtak a következő érdekes jelenségen: ha a Forma 1 a jelenleg legfejlettebb technikai sport, és az autógyártók itt próbálják ki az összes forradalmi újítást, akkor van-e értelme folyamatosan korlátokat szabni a technikai fejlesztéseknek? Jómagam szívesebben néznék egy olyan F1 bajnokságot, ahol minden csapat bevetheti a legvadabb technikai megoldásokat, a legújabb szupertalálmányaikat, és akkor tényleg a technika fejlődéséről és versenyéről szólna a sport. Aki kiegyenlített küzdelemre vágyik, annak ott van száz másik autósport, a ralitól kezdve a túraautókon keresztül a nascarig. A Forma 1 mindig is a fejlődésről, a csúcs-versenytechnika dicsőítéséről szólt, viszont a szövetség minden évben újabb korlátokat állít a fejlesztések elé. Persze mindennek megvan az oka, és mint majdnem mindenhol, itt is a pénz az. Ha nem engedik meg egy csapatnak sem, hogy elhúzzon a többitől, az több nézőt, vagyis több pénzt jelent. Ez érthető, de kár, hogy így kell manipulálni egy ilyen komoly sportot.

ahol a force feedback használata kötelező a jobb eredmény érdekében. Sok más játékban (annak ellenére, hogy az élményt jobbá teszi) csak megnehezíti a gyors, pontos haladást, és az ember jobban jár, ha csak egy határozott középre húzó erőt ad a kormányra, de az EA F1 sorozatában ilyesmit nem szabad tenni. Könnyen lehet, hogy csak én kavarodtam meg a sok mostanában játszott autós játék között, de nekem mintha kicsivel csúszósabbnak tünne ez a verzió az F1 2002-nél. Elég egy apró túlkormányzás, és már indul is a piruett. Mindesetre ha valaki hasonlóképpen érez, az ne essen pánikba, mert nincs egyedül.

Nagyon tetszett még, hogy rajtnál ki lehet ugrani, vagyis nem csak a rajtjel után kapjuk meg a teljes irányítást az autó fölött, hanem első pillanattól kezdve urai vagyunk a járműnek. Gyakorlatilag kaptunk is újat, meg nem is. A négy játszható idény mindenképpen kellemes extra a sport igazi szerelmeseinek és a PC-s F1 játékosoknak, jómagam főleg a pályák már nem létező részei után kutatva néztem át a kínálatot – igazán izgalmas élmény pl. Monzában jobb helyett bal kanyarral kezdeni a kört, de az idei, keményen megcsonkított Hockenheimring is hasznos plusz. Ha már itt tartunk, szerintem valóságos szentségtörés volt ezt művelni ezzel a legendás pályával, de kénytelenek voltak lerövidíteni biztonsági okokból. Végül is egy biztonságos, de minden egyéniséget nélkülöző pályát kapott a világ.

A játékra visszatérve: az enyhén javított fizika, a fejlesztett törésmodell és a kicsivel még valósabb játékmenet egész biztosan jó alap lesz pár kellemes MOD-hoz a következő évben, csakúgy, mint az eddigi F1 verziók.
Már csak az AI-ról nem esett szó, pedig megérdemel párszáz karaktert, ugyanis érezhetően jobb lett. Hogy miben jobb? Nagyjából mindenben. Sokkal emberibb a „gondolkodása", szinte teljesen eltűnt a „drótpályás" feeling. Ha egy gyorsabb versenyző érkezik mögénk, az eddigieknél érettebben támadgat, persze ez függ az opciónkál állítható „agresszivitás" értéktől is. Magasabb értéknél hamarabb odateszik az autót féktávon, és ha mi próbálunk előzni, keményebben zárják az íveket. Profiknak ajánlatos ezt maximumra állítani, hogy belekóstolhassanak a valós F1 versenyzés legkeményebb pillanataiba. Szintén óvatosabb lett az AI sárga zászló esetén, vagyis ha roncsok kerültek a pályára, esetleg egyik ügyes társuk (mondjuk mi magunk) kicsit megzavarodva gurul be a pályára a száguldó mezőny elé. Az ilyen helyzetekből adódó buta balesetek száma kevesebb, viszont sokkal több a műszaki hiba. Ez fontos, mert ezzel is sikerült kicsit közelebb vinni a játékot a valósághoz. A legváltozatosabb problémák merülhetnek fel verseny közben, vagy akár már a rajtnál. A futómű és a kormánymű is sérülhet, a kormány elállítódhat, a fékek túlhevülhetnek, de akár az elektronika is kibabrálhat velünk. Mindenre fel kell készülnünk. A rajt pillanatától kezdve nem érezhetjük magunkat biztonságban.

Összességében a játék hangulata valamennyit javult, közelebb kerültünk az igazi F1 versenyek élményéhez, izgalmához. A boxban ülve egy monitoron figyelhetjük a többi versenyző fedélzeti kamerája által közvetített képet az időmérő és az edzések alatt, így akár magától Schumachertől leshetünk el pár trükköt vagy gyorsabb ívet. A játék összetettsége és komolysága miatt sok gyakorlást és időráfordítást igényel, ellenkező esetben csak céltalan csúszkálás lesz a vége, amiért jobb bele sem kezdeni. Napok, de inkább hetek kellenek ahhoz, hogy kitartó gyakorlással urai legyünk a versenyautónak, és képesek legyünk 40-50 kört megtenni hiba nélkül mondjuk Coulthard és R. Schumacher között. Az igazi élmény ugyanis itt kezdődik, ezek azok a pillanatok, amikor (ha csak töredékében is) megismerhetjük AZT az érzést.

-FREAK-

"A" AZ AUTÓS MODOK LEGJOBB BARÁTJA

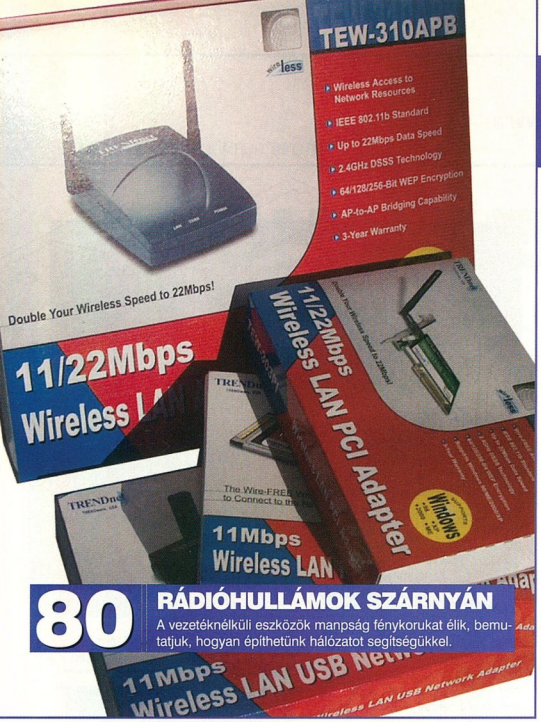
Az EA-féle F1 sorozatról van szó (milyen meglepő). Aki vette már a fáradtságot, és egy egyszerű szövegszerkesztővel belekukkantott a játék könyvtárában található file-okba, az láthatta, hogy itt minden sima text formátumban van megadva, a gumínyomástól és tapadási görbétől kezdve a féktárcsák vastagságán keresztül a motor élettartamáig. Ez az elsődleges oka annak, hogy ilyen gyorsan ilyen sok mod jelenik meg minden évben az aktuális verzióra. Nem mondom, hogy mindenkinek elsőre sikerülne írnia egy modot, de aki érez magában egy cseppnyi kreativitást, és nem riad vissza pár átvirrasztott éjszakán át tartó teszteléstől, az próbálja meg! Kis lépésekben haladva könnyű elsajátítani a megfelelő tudást, először csak a játékban szereplő autók módosításával, majd profi szinten saját modellek importálásával. Számos magyar is foglalkozik ezzel igen komoly szinten, vagyis egy ilyen jellegű közösség alapjai már adottak. Ha unatkozol, ne habozz, modozz!!!

MINIMUM CONFIG: PIII 450 MHz CPU, 128 MB RAM, 520 MB HDD, 4x CD-ROM, D3D kompatibilis 3D kártya
JAVASLAT: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, GF2 vagy jobb kártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	GP4	Racing Simulation 3
Nincs	LAN/INTERNET	93%	89%

Hangok
AI
Hangulat
Grafika
Netkód

85%



80 RÁDIÓHULLÁMOK SZÁRNYÁN

A vezetéknélküli eszközök manpság fénykorukat élik, bemutatjuk, hogyan építhetünk hálózatot segítségükkel.

TARTALOM

74 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
A jegyzett honi hardware-eladók közül tízből kilenc ezt ajánlja.

73 | CHIPSET ALAPOK - A MÚLT
Nagy a kavarodás hardver fronton, megpróbálunk segítséget nyújtani a vásárláshoz.

74 | HARDWARE NEWS
Rajta tartjuk az ujjunkat az informatika ütőerén.

76 | PIACI KÖRKÉP
Ami változott az elmúlt hónap óta a főbb hardware összetevőkben.

80 | WI-FI: RÁDIÓHULLÁMOK SZÁRNYÁN
Megúszhatjuk a hálózatépítést kábel dzsungel nélkül, vezetéknélküli hálózati eszközök segítségével.

82 | TURBÓSEBESSÉG NYÁRON
Mint minden nyáron, idén is megszereztük az elérhető legjobb konfigurációt, hogy megizzasszuk egy picit.

85 | CHIPSET ALAPOK A JELEN
Az alaplapok világában, nagyon nehéz eligazodni, cikkünk második részében még mélyebbre ásunk.

HARDWARE

MINIMUM	KONFIGURÁCIÓ
Abit BD7-II alaplap (Intel 845)	16.000 + áfa
Intel Celeron 2,2 GHz processzor	16.000 + áfa
256 MB DDR-333 RAM	10.000 + áfa
80 GB 7200 rpm merevlemez	17.000 + áfa
GeForce4 MX 64 MB VGA – TV kimenettel	16.000 + áfa
Asus DVD-ROM	8000 + áfa
Floppy	2000 + áfa
Billentyű, egér	5000 + áfa
Ház	8000 + áfa
ÖSSZESEN	98.000 + áfa

Az alapkonfigurációt mindenkinek ajánljuk, akik egy sokáig használható, kedvező árú gépet szeretnének. Az alaplap a járulékos perifériákat mind tartalmazza, így nem kell hang- és hálózati kártyára sem költenünk. További bővítmények számára bőséges helyet kínál az 5 BCI és a 4 db USB 2.0-s csatlakozófelület. A videokártya egy alsó kategóriás, de kiemelkedő minőségű típus, azonban még ez is bőven elegendő az újabb játékprogramok közepes szintű futtatásához, TV-re kötve pedig egy házimozi alapját is képezheti.

MEDIUM	KONFIGURÁCIÓ
Abit BG7 alaplap (Intel 845G)	18.000 + áfa
Intel Celeron 2,6 GHz	25.000 + áfa
512 MB DDR333 RAM	17.000 + áfa
120 GB 7200 HDD	22.000 + áfa
GeForce FX videokártya - Asus V9520 128MB + TV + DVI	19.000 + áfa
LG DVD + CD-R	20.000 + áfa
Floppy	2000 + áfa
Billentyű, egér	5000 + áfa
Ház	8000 + áfa
ÖSSZESEN	136.000 + áfa

A közepes konfigurációt azoknak ajánljuk, akik egy kicsit több szolgáltatást várnak el egy mérsékelt árú számítógéptől. Az alaplap az alsó kategória egy jobb minőségű darabja, a szükséges perifériák itt is be vannak építve. A videokártya egy közepes modell, a mai programok legtöbb igényét maximálisan kielégíti, és még elég sokáig használható marad. A CD-író DVD meghajtóra helytakarékosságból esett a választás, ugyanis árban nem járunk rosszabbul, mint két külön egység vásárlásával. Ehhez a konfigurációhoz is integrált, sztereó hangkártya tartozik.

HIGH-END	KONFIGURÁCIÓ
Abit IC7 alaplap (Dual Channel DDR, i875)	28.000 + áfa
Intel P4 2,8 GHz processzor (800 MHz FSB)	60.000 + áfa
2x256 MB DDR-400 RAM	25.000 + áfa
120 GB 7200 HDD	22.000 + áfa
GeForce FX 256 MB VGA – Asus V9560	28.000 + áfa
Plextor DVD + CD-R	30.000 + áfa
3c905 LAN	7000 + áfa
Samsung floppy + USB Flash olvasó	10.000 + áfa
Billentyű, egér	5000 + áfa
Ház	10.000 + áfa
ÖSSZESEN	225.000 + áfa

Ebben az összeállításban minden benne van. A floppy meghajtó egy olyan modell, mely a digitális fényképezőgépek és az MP3 lejátszók memóriakártyáját is be tudja fogadni! A CD-írós DVD egy magas minőségi osztályú, minden igényt kielégítő modell, nem beszélve az alaplap, a processzor és a videokártya kiemelkedő sebességéről. Az alaplap igényessége miatt ehhez a géphez minőségi alkatrészek dukálnak, így került a választás a 3com hálózati csatolóra. Ez a gép még 3 év múlva is játszható lesz az akkori programokkal!

CHIPSET ALAPOK

A MÚLT

Mindenki használja, repkednek a számok nap mint nap, mégis, elég kevés szó esik róluk. Northbridge, Southbridge – hallhatjuk, ám tényleg mindenki tudja, miről van szó? Pedig nem árt, ha nem csak a márka alapján választunk alaplapot, hanem tudjuk azt is, mennyi memóriát képes lekezelni a rajta lévő chipset. Nos, mi ebben próbálunk most a segítségetekre lenni, némi alapozással a múltban turkálunk, hogy aztán legyen mire építenünk a jövőt illetően...

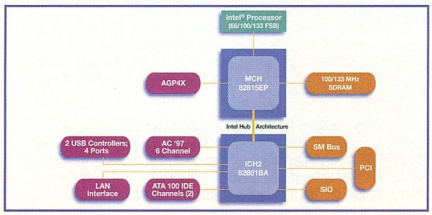
Lehet bármilyen gyors a memóriánk, hasíthat a CPU, és a videokártya is kerülhet százezernél többe – ha olyan alaplapot választunk, amelyben a chipset nem alkalmas a megfelelő sávszélesség produkálására, fújhatjuk az egészet. Aki már hallotta a *bottleneck* kifejezést, tudhatja, akkor szokták alkalmazni, amikor az összes alkatrészt egyetlen valami, egy fő komponens fogja vissza. Nos, az esetek többségében ez az alaplapi chipset szokott lenni. Azt se felejtsük el, hogy míg a processzor és a memória cserélhető, a chipsetet maximum az alaplappal együtt tudjuk megújítani.

Néhány évvel ezelőtt olyan chipsetekkel találkozhattunk, mint az ALi, AMD, Eteq, Intel, OPTi, SiS, VIA, PCChips, és ezek közül akkor az Intel vitte a pálmát. Egy akkori chipset feladatai közé tartozott a memória, EIDE, PCI, DMA, infravörös, valósidejű óra, billentyűzet, PS/2-es egér, másodlagos gyorsítótár vezérlése. Ezekből a *nortbridge* (északi híd) intézi az FSB-t, a memóriát (MHz), a gyorsítótárat, a PCI-vezérlést – állhatott egy vagy több chipből is.

A *southbridge* (déli híd) a perifériákat és a prioritást nem élvező irányítást tudja magáénak, amilyen az EIDE és a soros portok is – ez általában csak egyetlen chipből állt. A kettő (north+south) kombinációja adja ki a legfőbb paramétereket, melyekhez az újabb konfigurációk esetében még csatlakozott az északi híd oldalán az AGP kezelése, valamint a déli híd esetében az USB és az integrált LAN- és hangkeltő eszközök.

Nézzünk egy konkrét példát arra, milyen hátrányokkal járhat, ha valaki nem olvassa el figyelmesen az alaplap tulajdonságait! Vegyünk példának okáért egy ASUS CUSL2-C alaplapot, amely eléggé népszerű volt a maga idejében, és a márkanévnek köszönhetően többen is ezt választották a gépjük alapjának. Telik-múlik az idő, és eljutunk napjainkig, amikor úgy fest, kevés már az anno elegendőnek ítélt 512 MB memória, és érdemesnek találnánk, hogy bővítsünk. Igen ám, azonban a gépünkben i815EP chipset csücsül, mely maximálisan csak fél giga memóriát képes kezelni.

Mit tehetünk? Elsőként is érdemes elolvasni az alaplap dokumentációját, és nem csak az ismerősök tanácsaira hallgatva vásárolni, mivel lehet, hogy nekik teljesen más igényeik vannak. Továbbá nem éri meg lespórolni a hasonló dolgokat, ha azok később komoly bosszúságot okozhatnak számunkra – érdemes legalább annyira előre gondolkodni, hogy ha szeretnénk növelni a teljesítményen, ne kelljen az egész rendszert lecserélnünk. Aztán, aki egy kicsit is bővelkedik időben, végignézheti az Interneten fellelhető technikai specifikációkat, kiválaszthat két-három neki tetsző alaplapot. Ha a választás lehetősége már megvan, gyorsan be kell írni a termék nevét egy keresőbe, majd néhány review elolvasása után érdemes ellátogatni a fórumokra is, meg az online boltokba, ahová az adott produktum tulajdonosai írogatják véleményüket. Ez utóbbinál jobban maximum akkor ismerheti meg az ember az adott eszközt, ha lehetősége nyílik kipróbálnia azt (esetleg egy ismerősnél).



A fenti módszer ugyan energia- és időigényes, viszont eredményre vezethet, mert már az első ilyen „felkészült" vásárlásnál garantálom, hogy lesz olyan bolti eladó, akin látjátok, hogy rátok tukmálna valami gagyit, és a tarsolyotokban lapuló információk hiányában még el is hinnétek, amit mond...

Chilly

NETES FORRÁSOK

Az Intel chipsetek teljes tárházát megtalálhatjuk az Intel honlapján az összes dokumentációval, data sheet-tel, képekkel és minden egyébbel, ami több is, mint elég:
www.intel.com/design/chipsets

A VIA a másik nagy kedvenc, sajnos a honlapjuk elrendezése már kevéssé szerencsés, de azért így is el lehet rajta navigálni, ha belejön az ember. Itt is hasonlóan bő információkban fürödhetnek az erre éhes felhasználók.
www.via.com.tw

A SIS oldalai talán szegényesebbek az előzőekhez képest, de az újabb chipsetek esetében itt is már képekkel illusztrált, részletes specifikációkhoz jutunk.
www.sis.com/products/index.htm#chipsets

Szeptemberben jön az i848P

Az Intel nemsokára még olcsóbb Pentium 4-es lapkakészletekkel tör majd be a piacra, tudniillik a 848P-vel szerelt alaplapok szeptemberre már a boltokba kerülhetnek.

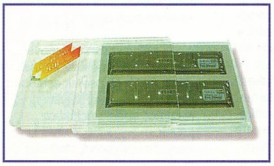
A 800 MHz-es rendszerbuszt használó Pentium 4 processzorokhoz tervezett új lapkák nem annyira kiemelkedő teljesítményükkel, mint inkább alacsony árukkal hívják fel magukra a figyelmet.
Az Intel 848P és 865GV közös jellemzője, hogy a 865 és 875 sorozat jelenleg hozzáférhető változatoitól eltérően csupán egycsatornás DDR400 memóriavezérlővel rendelkeznek. Az egycsatornás memóriavezérlő miatt a processzor a rendszerbusz sávszélességének csupán felével képes kommunikálni a memóriával, így a teljesítmény elmarad az optimálistól.

A 848P tehát egy 800 MHz-es rendszerbuszt is támogató olcsó megoldás lesz, míg a 865GV ennek integrált grafikus magot tartalmazó változata. Utóbbi nem támogatja a külső AGP foglalatba illeszthető grafikus kártyákat. Az új, 848P lapkára épülő alaplapok szeptember közepén kerülhetnek piacra, a gyártók becslései szerint igen kedvező, 60-70 dolláros (15-20 ezer Ft-os) nagykereskedelmi áron.

Még gyorsabb DDR memóriák!

A különleges kialakítású extrém memóriamodulokat forgalmazó tajvani GeIL a múlt héten jelentette be DDR500 és DDR533 moduljait.
A villámgyors memóriamodulokat kizárólag kétcsatornás memóriavezérlővel rendelkező alaplapokhoz szánt páros csomagolásban kínálja a gyártó.

A dobozban található memóriamodulok tulajdonképpen a lassúbb széria memóriachipekből válogatott példányokkal készülnek, hatrétegű nyomtatott áramköri lapra szerelve.
A memóriamodulok késleltetése 500 MHz-en 2,5-7-4-4 ciklus, míg működési feszültségük 2,95 Voltig emelhető a gyári specifikációk szerint. A gyorsabb modulok specifikációi hasonlóak: szintén 3,5 ns-os chipekre épülnek, késleltetésük 533 MHz-en 3-8-4-4 ciklus, és működési feszültségük 2,95 Voltig emelhető. Mindkét modellen réz hűtőborda található.
A gyártó élettartam-garanciát vállal a 2x256 vagy 2x512 MB-os csomagokban megvásárolható termékekre, amiket a kétcsatornás memóriavezérlővel rendelkező Intel 865, 875, E7205 és NVIDIA nForce2 lapkakészletekhez optimalizáltak. A készletek ára egyelőre nem ismert.



Új ATI kártyák

Az ATI július 29-én két új professzionális grafikus kártyát mutatott be a nagyközönségnek. A FireGL X2-256 és a FireGL T2-128 termékek 999, illetve 399 dolláros áron kerülnek az üzletekbe. Utóbbi kártya azonnal elérhető a vállalat partnereinél, előbbi azonban csak augusztus közepén jelenik meg a kereskedelemben, illetve a munkaállomásokban.

Az X2-256-os modell a Radeon 9800 architektúrára épül, és 256 Mbyte memóriát tartalmaz. A 128-as változat a 9600-as chipet tartalmazza 128 MB memóriával. A kártyák a professzionális felhasználás miatt két DVI csatlakozóval szerelve kerülnek forgalomba.

Az ATI ezen kártyáit már a Sonicblue professzionális grafikus megoldásokkal foglalkozó, FGL Graphics részlegének megvásárlása kapcsán dobta piacra, ugyanis ez a szervezet jegyezte be annak idején a FireGL védjegyet, továbbá kedvező kapcsolatokat kapott több nagy PC-gyártóval is.

Jön a 2,7 GHz-es Celeron!

Augusztus 25-én jelenik meg az Intel következő Celeron processzora 2,7 GHz-es órajellel. A chip megjelenésével természetesen tovább fognak csökkenni a processzorárak.

A 2,7 GHz-es Celeron induló listaára 103 dollár lesz, a 2,6 GHz-es változat 89 dollárba fog kerülni, a 2,5 GHz-es változat ára 83 dollárra csökken, a 2,4 GHz-es és 2,3 GHz-es kivitelekért pedig 79 dollárt kér majd a gyártó. A 2,2 és 2,1 GHz-es változatok ára 69 dollárra csökken, a 2 GHz-es kivitel csupán 64 dollárba kerül majd.
A Pentium 4 alapjául is szolgáló NetBurst mikroarchitektúrára épülő Celeron processzorok 128 KB másodszintű gyorsítótárat tartalmaznak, 400 MHz-es rendszerbuszt használnak és Socket478 foglalatba illeszkednek. A 2 GHz-es és annál nagyobb órajelű változatok mindegyike 0,13 mikronos csíkszélességgel készül.

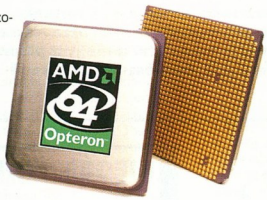
Bővül az nVidia

A grafikus vezérlőket gyártó mamutcég újabb taggal bővült, ezúttal egy 70 millió dolláros készpénzes ügylet keretén belül felvásárolja a MediaQ-t, amely mobil eszközökhöz fejleszt grafikus megoldásokat.
A tranzakciót mindkét cég vezetősége jóváhagyta, a hatóságok beleegyezése esetén az ügylet a harmadik negyedévben zárul le – közölte az NVIDIA. A felvásárlásról további részletekkel augusztus 7-én, negyedéves eredményeinek közzétételekor hoz nyilvánosságra további részleteket a vállalat.

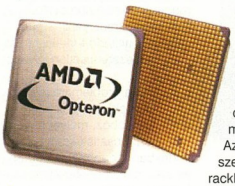
Az 1997-ben alapított MediaQ termékeihez megfelelő driverek és szoftverkönyvtárak mind Microsoft Pocket PC, mind Palm OS, mind pedig Symbian OS operációs rendszerhez elérhetőek. A MediaQ ügyfelei között olyan jelentős gyártók találhatók, mint a Mitsubishi, Siemens, DBTel, Dell, HP, Palm, Philips, Sharp és a Sony.

Athlon 64 háromféle tokban!

Alighanem óvatosnak kell lennie annak, aki az új Athlon 64-es processzorral épít magának gépet, ugyanis a gyártó nem kevesebb, mint 3-féle tokozásban hozza majd forgalomba ezeket a chipeket. A processzorok hivatalos premierje szeptember 23-án lesz San Franciscóban.

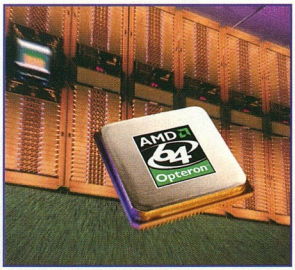


A Socket 754 kivitelű Athlon 64 processzorokat az alsó árkategóriás rendszerekbe szánja a vállalat. Egyelőre nem tudni, hogy ezek pontosan miben térnek el a Socket 940/939 kivitelű chipektől, de a legvalószínűbb a másodszintű gyorsítótár méretének csökkenése. Az Athlon 64 olcsó változata (Paris) csak 256 Kbyte L2 cache-t tartalmaz majd. Az AMD képviselője elmondta, hogy a Socket 940 kivitelű Athlon 64 és a Socket 939 kialakítású változat közötti eltérés, azaz a bizonyos láb azért szükséges, mert az Athlon 64-hez eleinte csak a hatrétegű nyomtatott áramköri lemezre készülő, Opteront támogató alaplapok lesznek elérhetők. A Socket 939 kivitelű Athlon 64 változatok csak később kerülnek piacra. Ezek alapján természetesen az egyes típuscsaládok nem lesznek egymással cserészabatosak, úgyhogy az esetleges processzorcsere újabb alaplapot is szükségessé tehet!



Az AMD nemrégiben (aug. 5-én) bemutatta az Opteron 246-os processzorát is, melyet szerverekbe szán. A chip 2 GHz-es órajelen működik, ára ezer darabos megrendelés esetén 794 dollárba kerül. A hírek szerint a gyártó eredetileg júliusra tervezte az Opteron 246 piaci premierjét, azonban kihozatali problémák miatt a bemutatót augusztusra kellett halasztani. Az Opteron 246 elsőként az IBM eServer 325 szerverben érhető el. A számítógép 1U méretű rackben hozzáférhető egy- vagy kétprocesszoros kiszerelésben. A rendszer maximálisan 12 Gbyte DDR333 memóriát támogat, egy Ultra320 SCSI RAID-vezérlővel, két merevlemezhellyel és két PCI-X bővítőhellyel rendelkezik. A szerver alaplapja az AMD 8111 és AMD 8131 lapkákra épül. A 0,13 mikronos SOI (silicon on insulator) technológiával előállított Opteron kétcsatornás 144 bites memóriavezérlővel (128 bit + 16 ECC bit), 128 KB elsőszintű és 1 MB magsebességgel működő másodszintű gyorsítótárral rendelkezik, és legfeljebb 8 GB DDR200/266/333 szabványú memóriát támogat processzoronként. Az Opteron három 16 bites HyperTransport interfésszel (6,4 GB/sec/interfész) rendelkezik a multiprocesszoros támogatás miatt. A processzor 940 tűs kerámia mPGA tokozásban kerül forgalomba, körülbelül 105,9 millió tranzisztort tartalmaz egy 193 mm2 méretű magon, és 1,55 Volt tápfeszültséget igényel.

Az Opteron processzoros rendszerek háromféle változatban vásárolhatóak meg: a 100-as sorozat az egyprocesszoros, a 200-as sorozat a kétprocesszoros, míg a 800-as sorozat a négy- vagy többprocesszoros rendszerekbe szánt modelleket jelöli. Az egyes lapkák ezen túlmenően egy 40-es számot is kapnak: így például a 140 az egyprocesszoros rendszerekbe szánt legalacsonyabb órajelű modellt jelöli. A harmadik szám pedig e processzorok közötti teljesítménykülönbségre utal. A 142 például egy ennél gyorsabb, míg a 144 egy még gyorsabb modell jele. Ez azt jelenti, hogy az 1,4 GHz-es, kétprocesszoros rendszerekbe szánt Opteron jele 240, az 1,6 GHz-en futó hasonló változaté pedig 242, és így tovább. Amint újabb modellek kerülnek piacra, a vállalat vélhetően növeli a modellszámot x50-re, x60-ra, stb.



PCI Express chipsetek az Ali-tól

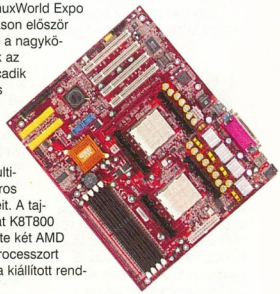
PCI EXPRESS

A tajvani ALi Corporation – mely korábban az Acer Labs nevet viselte – bejelentette, hogy licenceli a Rambus soros interfészét, és ezen keresztül épít PCI Express támogatást a jövőben megjelenő termékeibe.

A cég a közeljövőben gyártandó chipsetjeit fejleti meg az új technológiával, az ezekre épített új alaplapok pedig a nagy sebességű PCI Express csatlakozófelülettel ellátott alkatrészeket, bővítőkártyákat is fogadhatják. Az Ali szerint bár a Rambus nem soros átviteli technológiáiról és megoldásairól híres, a vállalat rendelkezik a megfelelő „know how"-val a nagy sebességű adatátviteli technológiák terén. Az új PCI Express rendszerbusz soros I/O szabvány pont-pont kommunikációt tesz lehetővé 1, 2, 4, 8, 12, 16 vagy 32 duál csatornán keresztül, csatornánként 2 Gbit/s sávszélességgel. Az adatátviteli technológia várhatóan 2004 első vagy második negyedévében kezdheti meg menetelését, ekkor jelennek meg az első PCI Express-t támogató chipkészletek, valamint az ezekre épített alaplapok.

Két AMD Opteron VIA módra

A VIA a LinuxWorld Expo szakkiállításon először mutatta be a nagyközönségnek az AMD nyolcadik generációs processzorai-hoz szánt lapkakészletének multiprocesszoros képességeit. A tajvani vállalat K8T800 chipkészlete két AMD Opteron processzort szolgál ki a kiállított rendszerben.

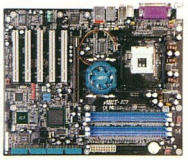


A standon egy MSI K8T Master 2-es alaplapot láthattak az érdeklődők, amint a Mandrake Linux legújabb, 64 bites verzióját futtatja. A vállalat az esemény kapcsán kiadott sajtóközleményében hangsúlyozza, hogy a K8T800 az egyetlen jelenleg hozzáférhető olyan opteronos lapkakészlet, amely képes két processzor kezelésére, és egyben támogatja a 8x AGP interfészt.

A bemutatott alaplap ATA133 és Serial ATA interfészt, RAID vezérlőt és nyolcportos USB csatlakozót is tartalmaz az integrált Ethernet csatolón és a hatcsatornás hangkártyán kívül. A két alaplapi chipet 1 GB/sec sávszélességű Ultra V-Link busz köti össze.

PIACI KÖRKÉP

Összeállításunkban hónapról-hónapra megpróbáljuk bemutatni a közelmúltban Magyarországon forgalomba hozott azon hardware újdonságokat, melyeket érdekesnek találtunk, esetleg megvásárlásra érdemesnek tartunk. Tehát ez a rovat nem a nagyvilág legfrissebb újdonságait tartalmazza – arra ott a news –, hanem kategóriákra bontva kívánja bemutatni a magyar piacra érkezett új termékeket. Ha egy termék megérdemli, természetesen a konfiguráció-ajánlónkba is bekerülhet.



ADATTÁROLÁS

Újabb DVD-CD kombó az LG-től

Szinte minden megszállott PC-felhasználó számára természetes, hogy DVD-t is be tudjon olvasni, ugyanakkor adatait a mindenütt olcsón kapható írható CD-kre menti. Ez a funkció általában csak két külön meghajtóval oldható meg. Tulajdonképpen mindenki számára elérhető és megfizethető közelségbe kerültek ezek a drive-ok. De mi a helyzet, ha hiányban szenvedünk 5,25" hellyel a házban? A megoldás az LG combo drive-ja. 1 helyet foglal, és 2 eszköz tudását foglalja magában. Olvasási és írási sebessége eléri a mai kor szellemének megfelelő értékeket, amik a száraz tényekre szorítkozva a következők: 16x DVD olvasás, 52x CD olvasás, 52x CD írás és 24x újraírás. S mindezen jó tulajdonságokat az LG 2 év garanciával helyezi a boltok polcaira.

1 GB egy Flash kártyában

Akinek PDA-ja, mp3 lejátszója vagy digitális fényképezőgépe van, mindig beleütközik a memóriakártya határaiba. Aki rászánja a pénzt, az mostantól akár 1 GB tárhelyet is vásárolhat kedvencéhez, amennyiben az a Compact Flash szabványt használja. A CF kártyáknál a legénnyegesebb momentum, hogy a vezérlőegység a kártyába van építve. Ha nagyobb tárolókapacitású memóriaegységet szeretnénk venni az eszközünkbe a későbbi idők folyamán, akkor nyugodtan megtehetjük, hisz nem a lejátszó eszközben van a memóriavezérlő egység. Ma a kereskedelemben elérhető méretek 32-1024 MB-ig terjednek.

Forrás: Ramiris

Floppy 6In1 a Samsungtól

Már azt gondolnánk, hogy a hagyományos floppyk kora lejárt. Igaz is meg nem is. Ugyanis dokumentumok mozgatására még mindig ez a legelterjedtebb eszköz. A Samsung felismerve ezt a helyzetet – és a mai korszerűbb adathordozókat – új modelljébe memóriakártya-olvasót is épített, hogy a szokásos flash kártyákat mind használhassuk külön illesztőegység nélkül. Kombinált eszköz lévén nem foglal újabb és újabb helyet és csatolófelületet a számítógépen. Szükség esetén pedig akár kisebb mennyiségű adatok áttöltését is végezhetjük kártyáról lemezre vagy éppen fordítva, illetve a kártyák között.

A meghajtó a szokásos floppy port mellett egy alaplapi USB csatlakozást igényel, és standard eszközökként használja az operációs rendszer.

Forrás:

KIEGÉSZÍTŐK

USB 2.0 kártyák

Kevesen tudják, hogy ha gyors USB-s eszközt vásárolnak, és régebbi alaplapjuk nem támogatja az USB 2.0-t, van megoldás számukra. Az Aten számos kivitelben kínál ilyen PCI-os felületre csatlakozó kártyákat 3 és 5 portos kivitelben.

Az USB porton 1,5 / 12 / 480 Mbps sebességre képes. Minden USB perifériával kompatibilis. Az USB csatlakozó A típusú, amely megegyezik az alaplapokon szokásos aljzatokkal. Létezik notebook-okhoz való, illetve FireWire-rel kombinált változata is, ezek azonban csak 2 USB aljzatot tartalmaznak.

Trust Multi Gamer switch

A megszállott játékosok asztalát joystick és gamepad-erdő övezi, azonban a legtöbb eszköz a legújabb USB-s példányok kivételével a hangkártya egy szem gameportján kénytelen osztozni, ami egyértelműen a gép háta mögötti állandó turkálásra ösztönzi a szerencsétlen játékost.

Erre a problémára jelent megoldást ez az ötletes kis doboz, melyet a gameportra csatlakoztatva az irodákban régebben széleskörűen alkalmazott printer-átkapcsolókhoz hasonlóan egy mozdulattal nyújt lehetőséget arra, hogy eme kontroller-rengetegben eligazodjunk.

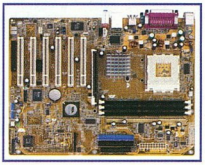
Használata rendkívül egyszerű, szoftvertelepítést nem igényel, és külső tápegységre sincs szükség.

Forrás: Alphasonic

ALAPLAP

Új ASUS alaplapok VIA chipsettel

Az ASUS újdonsága, a VIA KT600 lapkakészletére épülő A7V600-as már kapható a nagykereskedőknél. Ez a modell a legújabb 400 MHz-es FSB-t használó AMD Athlon processzorokat is támogatja, található rajta 8X AGP foglalat, valamint szintén a 400 MHz-es memóriákhoz tervezett 3 db DDR foglalat. A különlegességek között említést érdemel az, hogy a VIA KT600 már chipset szinten támogatja a Serial ATA winchestereket, illetve a RAID 0,1-et. Az alaplapon helyet kapott ezeken felül egy 10/100-as LAN kontroller, valamint egy ADI AD1980-as hangprocesszor is S/PDIF kimenettel, melynek segítségével könnyedén rákötheti egy házimozi rendszerre is. Az alaplap további bővítések számára 6 PCI kártyát tud fogadni.



Ramiris

VGA

USB 2.0-s külső TV-tuner

A Happupage új TV tunerje végre újat tudott felmutatni a házi videodigitalizálás területén, ugyanis hardveres MPEG-2 kódolóval is ellátták legújabb WinTV Pro modelljét.
A mellékelt szoftver TimeShift-funkciójának köszönhetően könnyedén digitális videórekorderré változtathatja számítógépünket. Az eszköz a televízióadásokat, illetve más, analóg videóforrásból származó anyagokat – a kompozit-, az S-Video- és a sztereó audio-bemeneteknek köszönhetően – képes MPEG-2 formátumban, 24-bites színmélységgel rögzíteni, és a segítségével közvetlenül is felvehetünk Video-CD-ket, DVD-ket. A tuner 125 csatorna műsorát képes szétválogatni, de szeretlet rá egy FM-rádiótunert is.
A rögzítés és a csatornák közti váltás a mellékelt infra-távirányító segítségével is megoldható. Video CD-k és DVD-k létrehozására a DVD MovieFactory SE programot használhatjuk. A tuner augusztustól kerül a boltok polcaira, kb. 320 Eurós áron.

MSI GeForce FX 5900

A nagyobb gyártók sorra jelennek meg az új nVidia zászlóshajó, az FX5900-as chip Ultra változatával, így az MSI is. A cég új modellje az FX5900U-VTD256 nevet kapta.
A sima FX5900-VTD128-hoz képest rögtön feltűnik a 256 MB memória használata, melynek a később megjelenő alkalmazásokban vehetjük majd hasznát.
A CPU órajelét 400 MHz-ről 450-re emelték, ezen felül a memória órajele 850 MHz, mely 27,2 GB/sec átvitelhez elég; a RAM-DAC maradt 400 MHz-es.
Az MSI itt is megtartotta a Twin Flow hűtőrendszert, ezzel a megoldással a kártya mindkét oldalát hűti ventilátor, mely így egészen csekély 26 dBA zajszintű!!! A kártyához az MSI-től szokásos módon gazdag szoftvercsomagot mellékelnek nem kevesebb, mint 11 db CD lemezen, melyek között DVD lejátszó illetve készítő szoftver, virtual drive és számos játékprogram található meg.
A kártyához a márkás videovezérlőkhöz hasonlóan sok extrával együtt juthatunk majd hozzá, köztük 3 teljes játékkal: The Elder Scrolls III: Morrowind; Tom Clancy's Ghost Recon; Duke Nukem: Manhattan Project. Az újdonság augusztusban kerül a boltokba.

GeForce újdonságok az Asustól

A tajvani cég kínálatában – igaz, még meglehetősen borsos áron – megjelentek a GeForce FX 5900 chipsetre épülő kártyák.
A V9950-es széria közös jellemzője a TV/DVI kimenet, a videó bemenet, valamint a memória órajele, mely 850 MHz – ez 27,2 GB/sec átvitelhez elég. A V9950-es modellen a chip 400, a V9950 Ultra-n pedig 450 MHz-en üzemel, a RAMDAC mindkét kártyánál 400 MHz-es. Ezenfelül az Ultra modellnél 256 MB memória biztosítja a jövőbeli alkalmazások igényeinek messzemenő kielégítését, míg a V9950-nél 128 MB található a kártyán. A termékekhez mellékelt játékprogramok között megtalálható a Battle Engine Aquila, a Gun Metal, a Black Hawk Down, illetve különféle játékprogramok demói is.
Képünkön a legmagasabb igényeket kielégítő változat látható, melynek megjelenése is egy luxus kivitelű vezérlőre utal.

Forrás: Ramiris

GRAND Multi Capture Card megszállott videósoknak

Akik sokat videóznak, bizonyára jól ismerik az öreg bt878-as chipet, mely a legtöbb TV-kártya alapját képezi. A címbeli eszköz is a híres lapkát használja, de többet – másban azonban kevesebbet – nyújt az átlagos TV-kártyáknál, ugyanis tunert nem találunk rajta, viszont 4 videóbemeneten képes digitalizálni, némi minőségi megszorítással egyszerre is.
A gyenge minőségű opcióval könnyen kialakíthatunk egy 4 megfigyelőhelyes biztonsági rendszert, mely alacsonyabb képkocka-sebességgel, de folyamatosan képes 4 kamera képét rögzíteni. A mellékelt programmal azonnal meg is

valósítható, ugyanakkor a videómanipulátoroknak is előnyt jelenthet, ugyanis a bemenetekre VHS magnó, kamkorder vagy bármiféle jelforrás csatlakoztatható. Egyetlen óriási hiányossága, hogy nem látták el S-videó bemenettel, azonban a legtöbb háztartásokban szokásos videó jelforrás ezt a funkciót nem is igényli.

A csomagban található programok: Video Works V4.1, Video Capture & non-linear Video editing, PC Security, IPhone V5.0 demo. A szokásos, Internetről letölthető Bt878-as driverekkel Windows XP alatt is használható, azonban ekkor a mellékelt szoftverek használatától el kell tekintenünk, és pl. a Sonic Foundry Vegas Video programjával kell filmünket elkészíteni.

Forrás: Alphasonic

HÁLÓZAT

Újabb 56k-s modemek

Az analóg telefonvonalakon használatos modemek már kiforrottnak tekinthetők, ezért furcsa, hogy még mindig jelennek meg újabb modellek, mint pl. a Microcom DeskPorte Home típusa.
A szeptembertől kapható kommunikációs eszköz bármilyen soros porttal rendelkező számítógéphez használható, a standard átviteli módokon kívül ismeri a legújabb V.92-es protokollt is. Már első ránézésre felhívja magára a figyelmet szép formatervezésével és kis méretével, aminek köszönhetően az

asztalon minimális helyet foglal csak el. Hasonlóan a többi Microcom modemhez az új jövevény is 3 év garanciával kerül majd a boltok polcaira.

Forrás: Ramiris

Első Magyar Tuning és Modding Kiállítás és Verseny

Szeptember 27-28-án, a HardwareOC.hu és a RadikalMod WEB oldalak közös szervezésében kerül megrendezésre Magyarország első tuning és modding kiállítása. A rendezvényen megtekinthetőek lesznek az ASUS, MSI, Leadtek, Gigabyte, Club3D, Sapphire, Triplex gyártók legújabb termékei, valamint a Globalwin, Glacialtech, Spire, Vantec, Thermaltake hutési, tuning megoldásai.
A kiállítással közös helyszínen összemérhetik gépeik erejét és saját ügyességüket az ország legjobb tuningosai, házépítői is. A győztesek értékes ajándékokkal térhetnek haza, nevük, alkotásaik helyet kapnak a szervezők WEB oldalain is.
A kiállítás részleteiről bővebb tájékoztatás a www.hardwareoc.hu, és a www.radikalmod.hu oldalon található. A versenyre jelentkezni a hardwareoc@hardwareoc.hu e-mail címen lehet.

Kiállítók: Ramiris Rubin Rt, Wentiltech Kft, Co-Run Kft, Triplex, Pulsar Kft, Glacialtech Kelly-Tech Kft, HardwareOC

A rendezvény helyszíne: kArton Múzeum és Galéria 1054. Bp., Alkotmány u. 18.

Médiatámogató:

WI-FI:
RÁDIÓHULLÁMOK SZÁRNYÁN

Amióta a technika olyan szintre jutott, hogy kiküszöbölhető az elektronikus eszközöket összekötő fizikai kapcsolat, azóta a drótnélküli megoldások egyre jobban ellepik otthonunkat. Ha belegondolunk, már jó ideje vagy infravörös, vagy rádiófrekvenciás kapcsolattal kommunikálunk a tévénkkel, autónk riasztójával, garázskapunkkal. Miért maradna hát ki ebből a mókából a számítógépes társadalom?! Természetesen egyből megjelentek az infraportok a PC-kben, mobil eszközökben is, majd a Bluetooth is elkezdett teret hódítani magának. Idén pedig a Wi-Fi hódít – ezért bemutatjuk nektek a technológiát, és néhány elengedhetetlenül fontos kelléket a TRENDnet hálózati eszközei közül.

Az infravörös kapcsolat, valljuk be, ma már lassan mobiltelefonos modemezéshez is kevés. A Bluetooth már hatékonyabb megoldást kínál, ám hálózati eszközként nehézkes a soros megoldás használata, és inkább a mobil eszközök újkori kommunikációjának megalapozója lett. Kizárásos alapon tehát maradt a rádiófrekvencia, mely először 11 illetve 22, mostanra pedig már 54 Mbps adatátviteli sebességet garantál, ráadásul a kevésbé új eszközök ára is alacsonyabb kategóriába került az utóbbi pár hónapban.

Az ilyen termékek a 2.4 és 5 GHz-es rádiófrekvenciát használják, és segítségükkel a szórási területen belül bárki kapcsolódhat az általuk megteremtett hálózathoz. Természetesen a biztonságra is ügyeltek a szabvány kialakításakor, így az adatáram titkosítható (64, 128 bit, stb.), és attól sem kell félni, hogy a szomszéd Pistike•a mi internetes elérésünket használná, ha csak kulcs megadásával tesszük elérhetővé a csatlakozást. Az azonosításnak amúgy több módja létezik, megfelelve a kor követelményeinek.

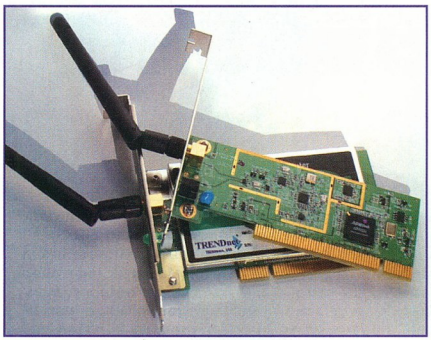
Nézzük meg, hogyan is fest egy egyszerű hálózat! Létezik egy kábel, mely egy switchből érkezik, és a helyi hálózatot jelenti. Ehhez kapcsolódik egy Access Point (AP), amely valójában egy adóvevő és router egyben, és hidat képez a kétfajta (vezetékes és vezeték nélküli) hálózat között. Mi a tesztünkhöz a TRENDnet TEW-310APB típusú AP-ját használtuk. Az AP rendelkezik a szükséges antennákkal, és a többi Wi-Fi eszközzel tartja a kapcsolatot, miközben ügyel a biztonságra, valamint a rádiófrekvenciás hálózat rendjére. Ez azt jelenti, hogy csak azokat engedi eléréshez, akik jogosultak erre. Ráadásul egy router képességeivel bírva DHCP-s szerverként is tud üzemelni, továbbá MAC address alapján képes szabályozni a hozzáféréseket. Itt állíthatjuk be a titkosításhoz használt kulcsot, valamint a használt rádiós csatornát, és a csatlakozáshoz szükséges kódot (passphrase) is itt kell megadnunk. Mindezen biztonsági lehetőségekre szükség is van, hiszen ha belegondolunk, rendszerünk a szórás miatt teljesen nyitott, nincsenek fizikai korlátai, mint egy UTP-kábel esetében.

Ha a számítógépünkbe is berakunk egy rádiós eszközt, az azonnal érzékelni fogja a környezetében lévő AP-t, és amennyiben van jogosultsága, és a felhasználó így dönt, csatlakozik a hálózathoz. A tesztelt termékek között volt PCMCIA /TEW-221PC/ ill. CardBus-csatolós /TEW-301PC/, PCI-slotba illeszthető példány /TEW-223PI/ (11 ill. 11/22 Mbps sebességű), valamint egy USB-csatolós, 11Mbps sebességet támogató példány /TEW-224UB/. Mindezeket főként belső térbe tervezték, 35 és 100 méteres üzemelési távolsággal, kültéri használat esetén ez a távolság 300 méterre növekszik. Természetesen a környezetben található egyéb eszközök képesek belezavarni a kommunikációba, ám mind az AP-t, mind a többi eszközt felkészítették erre is, és a preamble szabályozásával a CRC-blokkok mérete szabályozható, és így az adatáram a környezetnek megfelelően igazítható.

A TRENDnet AP beüzemelése közben semmilyen problémába nem ütköztünk – a webes kezelőfelület segítségével bárki könnyen testre szabhatja

A WI-FI TÉRHÓDÍTÁSA

A technológia mára már kiforrott, és így több olyan helyen, ahol üzletemberek (a mobil számítástechnikai eszközök első-számú felhasználói) megfordulnak, így reptereken, pályaudvarokon, éttermekben, elérhető a Wi-Fi alapon biztosított Internet-elérés. Mindezt néhány nagyobb városban még tovább is fejlesztik, hiszen például Párizsban az egyik metróvonalon minden állomáson elhelyeztek egy antennát. Az elérés az első szakaszban ingyenes, a későbbiekben viszont már havidíjhoz kötik – ugyan ez nem jelenthet akadályt, hiszen a megcélzott réteg esetében ezt valószínűleg a cégek könnyedén ki is tudják fizetni. Végül is ezekben a városokban az alapvető infrastruktúra már létezik, csak az antennákat kell felszerelni, így az elterjedésnek egyedül a bürokrácia állhatja útját. Magyarországon a Ferihegy 2B terminálon vezették be a szolgáltatást, ahol annak használata egyelőre ingyenes.



HASZNOS LINKEK

Amennyiben valakit a vezeték nélküli szabvány érdekelne, az már jó ideje letölthető az internetről:
http://grouper.ieee.org/groups/802/11/

Ha a kevésbé technikai jellegű, nonprofit nemzetközi szervezet honlapja érdekel, ahol a gyártókról, a termékekről, valamint a technológiáról is lehet információt szerezni, akkor ide érdemes ellátogatni:
http://www.wi-fi.org/

A cikkben bemutatott eszközök gyártójának webcíme pedig a következő:
www.trendnet.com

a rádiós kommunikációt, majd az AP automatikusan újraindítja magát.

A kártyák esetében voltak kezdeti nehézségek, mivel nem minden meghajtót szerettek az operációs rendszerek. Sajnos a CD-n érkező példányok nem WHQL-esek, és nem is mindet sikerült működésre bírnunk SP1 nélküli Windows XP-n, így egy-két gépen akadtak problémáink, mivel a meghajtót nem volt hajlandó felpakolni a gép. Érdemes tehát kapásból felkeresni a gyártó honlapját a frissített meghajtókért. Apropó, itt megjegyezném, hogy ugyanitt találhatók Linuxos meghajtók, ugyanis a cég elkötelezett támogatója ennek az operációs rendszernek is (bolond lenne kihagyni pont ezt a rendszert egy hálózati eszközöket gyártó cég).

Lényeg a lényeg: végül a hálózatunkban egyszerre egy AP, két PCI-os, egy PCMCIA-s kártya, valamint az USB-s adóvevő vett részt, és így tettük próbára a berendezések képességeit. Hálózati másolgatásra tökéletesen megfelelt az összeállítás. A kapcsolat folyamatos volt mindvégig, a minősége „excellent". A hálózati játéknál külön öröm volt, hogy a gépeket minden gond nélkül egymástól távol eső helységekbe helyezhettük anélkül, hogy hatalmas kábel dzsungellé változtattuk volna a szerkesztőséget. Az eszközök sokrétű felhasználási lehetőségeit teljes mértékben kihasználtuk, egyikünk egy notebook-kal a kezében sétált körbe, miközben részt vett a küzdelemben.

A jelenlegi megoldás a kisebb irodák, otthoni hálózatok építésére ideális, végre elérhetővé válik a kábel nélküli internetezés és fájlmozgatás lehetősége. Főként azok fogják a legjobban élvezni az új technológiát, akik mobil eszközökkel (PC, PDA, stb.) rendelkeznek, és már eddig is megtapasztalták, milyen felemelő érzés vezeték nélkül rohangálni a világban. Ha továbbgondoljuk a felhasználási területeket, a repülőtéri várótermeken kívül különböző rendezvények is benefitálhatnak a használatából, vagy éppen a vidéki felhasználók, ahol egyes helyeken még manapság is problémába ütközik a minőségi internet beszerzése – így egy pontból kiindulva minimális befektetéssel megosztható a világhálós kapcsolat.

Összeállításunk a TRENDnet termékpalettájából készült. Az amerikai székhelyű gyártó különböző hálózati eszközöket (wireless, Ethernet, modemek, Gigabit, USB, optikai), valamint hálózati kiegészítőket (pl. kábelek) hoz forgalomba. Az általa gyártott termékekre 3 év garanciát vállal. A kommunikációs eszközöket itthon a BaSys Magyarország Kft. forgalmazza. Köszönjük, hogy a tesztelés idejére rendelkezésünkre bocsátották a termékeket.

Chilly

A következő Wi-Fi eszközök jártak nálunk (a cikk írásának pillanatában érvényes ár lett feltüntetve):

11/22 Mbps Wireless Access Point with Bridge (TEW-310APB): 32.025 Ft
11 Mbps Wireless LAN USB Network Adapter (TEW-224UB): 15.750 Ft
11 Mbps Wireless LAN PCI Network Adapter (TEW-223PI): 9.838 Ft
11/22 Mbps Wireless LAN PCI Adapter (TEW-303PI): 18.250 Ft
11 Mbps Wireless PCMCIA Network Adapter (TEW-221PC): 9.050 Ft
11/22 Mbps Wireless LAN CardBus Network Adapter (TEW-301PC): 13.625 Ft

TURBÓSEBESSÉG NYÁRON

Miközben odakint lehet vagy negyven fok árnyékban, idebenn a ventilátorok zaja nyomja el a háttérben szóló örök klasszikus sláger („Áj láv jú bébi") éppen aktuális feldolgozását. A zaj nagyobbik részét a tesztkonfigurációban szereplő videokártya hűtése adja, amely a jelenleg kapható egyik legerősebb grafikus kártya, egy GeForce FX 5900 Ultra, a szokásos óriási hűtőbordával. Talán ebből már ki is derülhetett, hogy nemrégiben úgy gondoltuk, éppen itt az ideje, hogy újra megnézzük, hogyan szuperál egy manapság kapható high-end összeállítás.

Talán mondanom sem kell, hogy a gépben nem csalódtunk, élvezet volt nézni, hogyan száguldanak az egyes játékok és programok az iszonyatos löerők segítségével. Ezúttal a dobozok bontogatása is külön örömünkre szolgált, hiszen a drágább eszközök külalakjára is adnak már a gyártók, és a végeredmény egy olyan színes-szagos kavalkád lett, amely kinézetével is fölhívja magára a gyanútlan szemlélődő figyelmét. Főként ha olyan gyártókról van szó, mint a Chaintech, akiktől már eddig is megszokhattuk, hogy legalább egy kulcstartót biztosan kapunk a lapkájuk mellé. Nézzük meg hát az egyes összetevőket közelebbről is!

Alaplap

A Chaintech *Zenith* sorozatának *9CJS* jelű tagjával volt dolgunk, amely a szokásos fekete, elöl átlátszó dobozban érkezik az összes olyan extrával, amit eddig is megszokhattunk már. Kulcstartó ugyan nem volt a dobozban, viszont ott lapult a többfunkciós csavarhúzó (elemeiből áll, és mint a kupakot a filcen, úgy lehet váltogatni a fejeket), a színes kezelési útmutató, valamint két kis könyvecske – a részletes leírás több nyelven is megfogalmazva.

A Chaintech megoldásai közül a már ismerteken csak gyorsan átfutnék: a minden csomagban ott lapuló, összecsavart IDE/floppy-kábelek mellett megtalálható a Serial-ATA-hoz szükséges tápcsatlakozó-átalakító, valamint két SATA-kábel is, a 7.1-es integrált audiochiphez a PCI-kártya audio (SPDIF is) kimenetekkel, továbbá két IEEE 1394-es csatoló. Természetesen van driver CD, mellette pedig egy Value Pack 2003 elnevezésű csoda, amelyen az éppen aktuális OEM felhasználói szoftverek találhatók.

CBox3

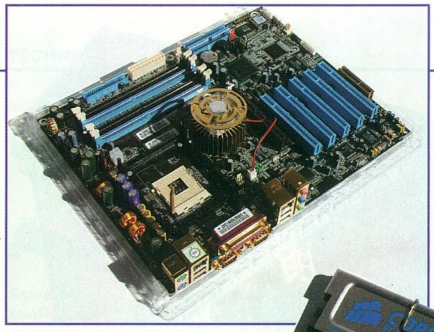
Ahogy máskor is, most sem maradhatott el az elülső dobozka, amelyen diagnosztikai visszajelzés, infrás kapcsolat, power/HDD LED, audio/fülhallgató csatlakozó, USB/FireWire-kimenet és egy hatféle memóriakártyát olvasni képes kombináció kapott helyet. Az infrás kapcsolatot rögtön ki is használhatjuk, hiszen a dobozban megtaláljuk a *Handigator* fantázianevet viselő távirányítót, melynek segítségével böngészhetjük az Internetet, hangerőt szabályozhatunk, vagy éppen kedvenc DVD-lejátszónkat irányíthatjuk – éppen úgy, ahogy egy otthoni TV-t irányítanánk!

Alaplapi eszközök

A 9CJS-ről megpróbáltak semmit sem lespórolni a gyártónál. Így történhetett meg, hogy az alaplapra két integrált hálókártya került, egy *Intel*-chipsetes Gigabit-kapcsolat, valamint egy *RealTek*-es „hagyományos", 100 Mbps-ot tudó. 4 bővítőhely áll a memóriák rendelkezésére, ezekbe összesen 4 GB memóriát lehet belegyömöszölni – nem is akármilyeneket, hiszen a Dual-DDR

A TESZTGÉP

Chaintech 9CJS Zenith (i875P) – 53.460 Ft
Intel Pentium 4 Hyper-Threading 3000 MHz (800 MHz FSB) – 93.500 Ft
Corsair TwinX 400 MHz PC3200 DDR SDRAM 256 MB (2 db modul) – 23.320 Ft (x2)
Inno3D NVIDIA GeForce FX 5900 Ultra (256 MB) – 108.000 Ft
MAXTOR DiamondMax Plus 9 120 GB SATA – 30.140 Ft
PIONEER DVD-RW DVR-106D – 47.300 Ft
Enermax EG365AX-VE 353W tápegység – 16.280 Ft
Samsung SILVER floppy drive 1.44 – 1.562 Ft
CoolerMaster S478 3.2 GHz Xl4-7H52A CPU Fan – 2.640 Ft
CoolerMaster ATX ház ATC-100/SX1 – 21.890 Ft
Mindösszesen: 421 412 Ft (bruttó: 526 765 Ft)



400/333/266 MHz-es ECC-s és nem-ECC-s modulokat is képes lekezelni, amit az *Intel PAT* (Performance Acceleration Technology) még meg is támogat, hogy imígyen összesen vagy 3-5% sebességnövekedést érhessünk el. Ezt egészíti ki a 2 IDE-csatorna és 2 SATA-csatoló.

Az USB-k terén sem szenvedünk hiányt, hiszen a három EHCI USB 2.0 Controller összesen 8 USB 2.0/1.1 portot tesz számunkra elérhetővé alapállapotban. A 7.1-es ENVY chiptől sokat ne várjon senki, mert az integrált eszközök alapproblémáival ez is küszködik. Zajos, ráadásul egy ilyen kategóriás eszköz sohasem érheti el azt a szintet, amit mondjuk egy Audigy 2 produkálna, a dekóder hiányáról nem is beszélve! Ellenben átmeneti megoldásként elmegy, habár azt megnézem, amikor valaki bepakol egy 5.1-es szettet, majd hozzáköt még egy sztereó speakert mindehhez, csak azért, hogy kipróbálhassa a 7.1-et...

Processzor és RAM

Egy 3.0 GHz-es P4 esetében sokat nem tud mondani az ember, csak annyit, hogy hasít, ahogy illik. Ezt kiegészíteni 400 MHz-es *Corsair* PC3200-as DDR SDRAM-mal szinte már virtuális gyorshajtásnak számít – ez jól látszik a teszteredményeken is. A kettő együttese garantálja, hogy az ezen a gépen futtatott programok jó ideig ne döcögjenek, ráadásul a memórián található hűtőbordák a tuningnak is kedveznek. A Corsair az XMS-memóriákkal nem véletlenül vívta ki a teljes szakma elismerését, jelenleg ennél gyorsabb és megbízhatóbb komponenst ritkán találhatunk.

Hyper-Threading

Az új P4-es processzorokon alkalmazott Hyper-Threading (HT) garantálja, hogy a hétköznapi alkalmazások is gyorsabban töltődjenek be, ne csak a grafikus kártya teljesítménytesztjein lehessen leellenőrizni, vajon tényleg egy bika processzor van-e az adott gépben. És hogy hogyan lehet még leellenőrizni a HT meglétét? Néhány lapkán egyszerre két processzor jelenik meg, amikor kilistázzuk az eszközöket, néhányon egyszerűen a BIOS-ban tudjuk csak kideríteni, hogy engedélyeztük-e ezt a lehetőséget. Jó tudni, hogy a HT-t a legjobban Windows XP-vel tudjuk kihasználni, valamint majd az ezt követő operációs rendszerekkel, ugyanis a korábbi verziók esetében (Win9x/ME, stb.), mivel nem voltak még felkészítve a technológiára, nem könyvelhetünk el semmilyen sebességnövekedést sem.

Ha a technológiát megnézzük, nem csoda, ha valóban egy második CPU-t vélnek egyesek fölfedezni az új processzorokban, hiszen az Intel nem mást tett, mint hogy egy második, „logikai" számítási egységgel látta el a CPU-t, melynek segítségével több szálon képes az a feladatokat elvégezni, így multitaskos környezetben jól látható az ugrás a régi és új rendszerek között. Mivel mindkét logikai CPU saját APIC-kel rendelkezik, nem fordulhat elő olyan, mint mondjuk ha valaki hardveres helyett szoftveres megoldást alkalmaz, és így próbálja meg „megduplázni" az erőforrásokat, hiszen itt az erőforrások mindkét része számára külön elérhetők – tehát nem egyszerű szemfényvesztésről van szó!

Ha ezt a gyakorlatban megnézzük, a következőt láthatjuk: az újabb operációs rendszereket és szoftvereket úgy írták meg, hogy bizonyos részeiket külön-külön is futtathatjuk (thread-ek). Eleddig úgy működött minden program, hogy amíg az egyik utasítást végre nem hajtotta a CPU (például, nyomtatni szerettünk volna), addig a másik kiadott parancsunkat az előbbi akadályozta a lefutásában (például ha egy új dokumentumot szeretnénk megnyitni), azaz az egymást követő feladatok szekvenciálisan futottak le. A HT-környezetben a két folyamat egyszerre tud lefutni, és nem kell egymásra várniuk, hiszen „átférnek" egyszerre is a „két" CPU-n.

Ahhoz, hogy ezt a funkciót teljes mértékben kihasználhassuk, kevés az a tény, hogy az operációs rendszer támogatja azt, mint lehetőséget, hiszen az igazi sebességnövekedéshez a programokat is úgy kell megírni, hogy tudjanak erről. Mivel azonban a technológia jó ideje elérhető, mára például az újabb Adobe-termékek, vagy éppen az XMPEG és a DivX is kihasználják, így ha mindig a legújabb szoftvereket használjuk, garantált, hogy megtapasztaljuk a sebességbeli különbséget. És hogy miért is fontos ez a lépés a számítástechnikában? Ha kicsit jobban belegondolunk, ezzel az ugrással az Intel megtette az első lépést, hogy az otthonainkba is duálprocesszoros gépek kerülhessenek...

Videokártya

Az *Inno3D* az utóbbi időben jócskán föltornászta magát a vezető gyártók közé, így nem csoda, ha az 5900 Ultra már nem szimpla csomagolásban, hanem egyenesen díszdobozban érkezik. Azok számára, akik belül ennyi pénzért egy jófajta bort remélnének, el kell mondanom, hogy a dobozban a szokásos beltartalom (szoftveres szeretetcsomag, TV-kábel, DVI-CRT átalakító) mellett „csak" maga a kártya figyel, ami a mostanában dúló trendnek köszönhetően már egy extra PCI-slotot is magának követel, mert itt is befigyel az extramagas hűtőborda, jó hangos (de önszabályozós) ventilátorral rajta.

A GPU alapból 300 MHz-en kezdi, míg a memória 400 MHz-et produkál. Természetesen teljes mértékben támogatja a DirectX 9-et, a rápakolt 256 MB DDR RAM csak a jéghegy csúcsa. A teszteredményeken jól látszik, hogy a kártya megszolgálja az érte kiadott súlyos tízezreket, és bárki futtatja le rajta a 3DMark03-as tesztprogramot, örömmel konstatálhatja, hogy igen, végre itt egy kártya, amin a legtöbb teszt 10 fölötti fps-t is képes kiköhögni magából! Ezzel a vassal a gépben bárki nyugodtan belevághat egy Half-Life 2-be vagy egy Doom 3-ba, egy jó ideig még nem lesz vele teljesítménybeli probléma.

TESZTEREDMÉNYEK

PCMark 2002
CPU score 7404
Memory score 7667
www.futuremark.com

3DMark03
1024x768 w/o AA 6023
1024x768 4xFSAA 4323
www.futuremark.com

PC Wizard 2003
CPU 4440,85 MFlops
RAM (write) 3076 Mbps
www.cpuid.com

DVD-RW

A *PIONEER* terméke jelenleg a legújabbak közé tartozik, és az összes formátumot támogatja. 2.4x-esen ír DVD+RW-t, 2x-esen DVD-RW-t, 4x-esen DVD+R-t és DVD-R-t, 16x-osan a hagyományos CD-ket, valamint 10x-esen az újraírható CD-ket. Ezzel kibekkelte azt a veszélyt, ami abból adódhat, hogy egyes felhasználók nem hajlandók elkötelezni magukat valamelyik szabvány mellett, és innentől kezdve csak a pénztárca szabhat gátat a DVD-író vásárlásának. 2 MB-os bufferrel látták el, valamint természetesen minden írási módban rendelkezik Buffer Underrun-elleni védelemmel.

Merevlemez

A merevlemez esetében még egyelőre nem nagyon éri meg átállni a Serial-ATA-ra, hiszen óriási különbséget nem fogunk tapasztalni, és a CD/DVD-egységek miatt amúgy is még jó sokáig lesz párhuzamos ATA is, és a Windows XP sem tudja alapállapotban kezelni az ilyen eszközöket. Így tehát az alaplapból mindenképpen érdemes olyat választani, amelyik nyitást jelent a jövő felé, ám nem biztos, hogy el kell hamarkodni az újgenerációs merevlemez-bővítést.

Tápegység

A jó öreg manuálisan szabályozható ventilátorú *Enermax*, amely eme kiszerelésében még a megszokottnál is több csatlakozót tartalmaz. Lassan érdemes lenne az IDE-kábelek eliminálásán túl az energiaelosztást is újragondolni a PC-kben, mivel a minőségi tápoknál (főleg Chieftec és Enermax) azáltal, hogy gondolnak azokra is, akik kismillió eszközzel szeretnék leterhelni a tápegységet (ami amúgy jól bírja is mindezt), azok, akik nem használják ki mindegyik kábelt, nem igazán tudják hova rakni a maradékot. Ami ráadásul kétszer hosszabb az olcsóbb megoldásokéinál, és így még kaotikusabb helyzet alakulhat ki a gép belsejében, hacsak nem veszünk tornyházat, amely viszont sok helyet foglal és cipelni is nehezebb. Hiába, a minőségnek ára van...

Ennek ellenére a tuningnál vigyázzunk vele, mert ha rossz kombinációt választunk a memória/GPU húzásánál, inkább csak visszaveszünk a sebességből (a ventilátor meg tekerni fog ezerrel). Viszont ha ésszel csinálják, kicsikarhatunk belőle még néhány extra fps-t. (Amúgy meg minden új Detonatorral egyre gyorsabbak lesznek a high-end kártyák – kérdés, milyen áron?)

Tuningról lévén szó...

Ha az általunk tesztelt konfigurációt vásárolja meg valaki, ugyan a legújabb technológiát kapja, ám lehet, hogy azért az otthoni költségvetése erősen a negatív irányba fog kibillenni. A Chaintech helyett természetesen lehet más alaplapot is választani, ám az utóbbi időben igencsak stabil lett a gyártó által forgalmazott lapkák teljesítménye túlhúzás esetén is, nem beszélve a kényelmi funkciókról, amilyen a diagnosztikával megspékelt CBox is, a memóriakártya-olvasókkal felvértezve. A processzort egyelőre nem hiszem, hogy érdemes lenne ennél följebb tornászni, talán megelégedhetünk ennyivel is, aztán ha már 4 GHz környékén járunk, újra elgondolkozhatunk a tuningon. :)))

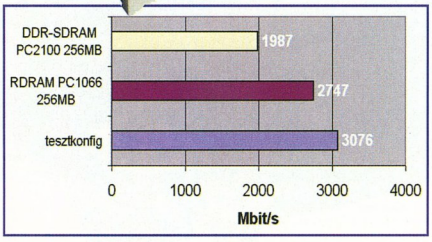
A Corsair memóriák kiváló választásnak bizonyulnak, aki tuningra vásárolja az eszközöket, mindenképpen ilyet vegyen, ugyanis itt az ár mellett tényleg remek minőséget kaphat. A videokártya végre lehetővé tette, hogy egyszer megnézzem a 3DMark03 összes tesztjét rócnés nélkül, ezért külön dicséret jár.

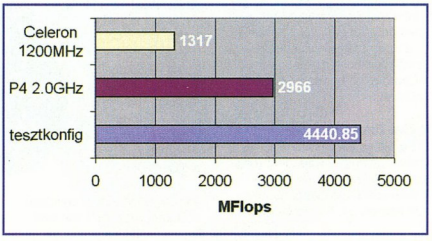
Összegezve

Mint látszik, újfent igencsak mélyre kell nyúlnunk a pénztárcánkba, ha szeretnénk lépést tartani a legújabb technológiákkal. A kicsivel több mint félmilliós bruttó vételár jelzi, hogy a trend manapság sem változott, és a legfrissebb eszközökért általában a dupláját fizetjük ki annak, amennyibe pár hónap múlva kerülnek majd, amikor már a középkategóriába szorultak. Megnyugtató érzés viszont tapasztalni mindazt a bika lóerőt, amit a dobozba zártunk, és jó tudni, hogy egy hasonló összeállítással még legalább egy évig jól ellehetünk. Persze, mindez majd kiderül, hogy mennyire igaz akkor, ha már megjelent a Half-Life 2...

A tesztben használt eszközöket az EXPERT COMPUTER KFT. bocsátotta rendelkezésünkre.

Chilly

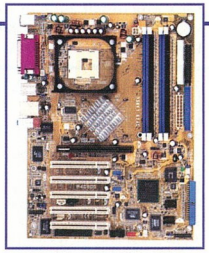




CHIPSET ALAPOK

A JELEN

Szeretnénk megkönnyíteni mindazok dolgát, akik mostanában szeretnének új konfigurációt választani maguknak, és tanácstalanul állnak a választék előtt, miközben azon gondolkoznak: vajon melyiket éri meg megvásárolni a polcon sorakozó termékek közül? A felhozatalt két kategóriára bontottuk: rövidtáv és hosszútáv – pénztárcának és a későbbi bővítési lehetőségeknek megfelelően.



Rövidtávon sem érdemes manapság már Pentium 4-nél alábbadni, így ebben a kategóriában az *ABIT BD7-II*-t tudjuk ajánlani, amely i845E chipsetre épül és támogat Socket 478 Celeron processzorokat 2.0 GHz-ig, 533 MHz FSB-vel pedig P4 2.8 GHz-et bír maximálisan. A három memóriamodulba PC1600 és PC2100 RAM mehet, összesen maximum 2 GB-ig. Az alaplapon integrált LAN és audio kapott helyet, és az összeállítás tudja az USB 2.0-t is. Hátránya, hogy kicsit idejétmúlt már az összeállítás és a chipset is, így például csak Ultra ATA/100-at tud. Előnye, hogy tudja kezelni a Hyper-Threadinges (HT) P4-et, és az ára eléggé alacsonyan található. Egy ilyen alaplap alig több mint 16 ezerért már megvásárolható, hozzá egy Celeronos proci 2 GHz körül ugyanennyibe kerül.

Az AMD esetében egy *ABIT NF7*-tel járhatunk jól, hiszen 19 ezer forintért egy AGP 8x-os, Dual-DDR 400 MHz-es alaplapot kapunk, amelyre nForce2 chipset került, és itt is kapunk integrálva audiót és LAN-t is, ráadásul az UDMA 133-at is tudja. AMD Athlon XP procit potom áron vehetünk bele, ám ha igazán száguldani szeretnénk látni az összeállítást, akkor az AMD Bartont választjuk 333 MHz-es FSB-vel, melynek legkisebb példánya 22 ezer körüli összegért már el is vihető.

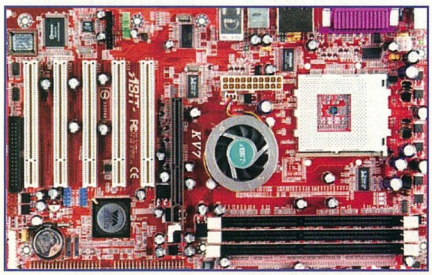
A fenti összeállítások esetén jól látszik, hogy ha az Intel platform esetében próbálunk meg spórolni, sajnos föl kell adnunk több dolgot is, és hiába a HT, ha például az AGP 4x a BD7-II felső határa. Ezzel az eszközzel az a probléma, hogy nagyon hamar ki fog öregedni, és hiába spóroltunk annyit az elején, ha a későbbiekben egy vadonatúj alaplapra kell majd beruháznunk. Az AMD-s konfiguráció esetében szerencsére jobb a helyzet, mert a teljesítménye alapból jobb lesz ebben a kategóriában, és ha mondjuk ebbe veszünk egy Ge4-est vagy GeFx-et, az is jobban fog hasítani, köszönhetően a memóriának, az nForce2-nek, valamint az AGP 8x támogatásnak.

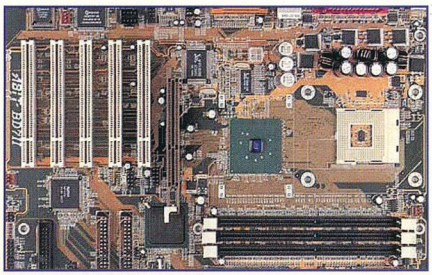
Hosszútávon két választásunk van – vagy nagyon nagyzolunk, vagy nagyon nagyzolunk. Előbbi esetében az i865PE chipsetet választjuk, utóbbi esetében az i875P-t. Mindkettő már Serial-ATA-ra lett felkészítve, és Dual-DDR 400 MHz-es SDRAM-ot támogat, valamint a 800 MHz-es FSB-vel ellátott P4-eseket. Ha a kevésbé ütős választás mellett döntünk, választhatjuk az *ASUS P4P800 Deluxe*-ot, amely egy jó tízessel olcsóbb nagyobb társánál, az *ASUS P4C800 Deluxe*-nál (43 ezer forint környékén kapható). Utóbbi azonban az extrák között támogatja a memóriáknál az ECC-t, és a SATA RAID-megoldás is különbözik. Ezt tovább árnyalja az Intel PAT (Performance Acceleration Technology), mely segítségével a sebességet még följebb tornászhatjuk. Itt a processzoron lehet még egy nagyot spórolni, 800 MHz-es 2.6 GHz-es procit 50 ezerért, a csúcskategóriát képviselő 3.0 GHz-est 92 ezerért rakhatjuk az alaplapunkba.
Az AMD-nél jelenleg egy Barton 3000+ képviseli a felső kategóriát (60 ezerért), érdemes mellé beszerezni egy *ABIT KV7*-et, amely szintén már tudja a Serial-ATA-t, és a VIA legújabb, KT600 chipsetével működik. Ennek köszönhetően az új, 400 MHz-es processzorokat is támogatja. Itt ugyan csak 2 SATA-csatoló van, amit egyelőre nem hinném, hogy sokan kevésnek találnának. Ám ha belegondolunk, hogy éppen olyan konfigurációt szeretnénk összeállítani, amit a későbbiekben is időtállónak tarthatunk, akkor ez igen komoly hibája lehet a rendszerünknek, és ebben az ASUS i875P-s lapkája jobban teljesít (4 csatolóval).

Mindkét (-három) összeállítással jól járhatunk, habár a P4-esek ára az egekben van még, viszont teljesítményben a Hyper-Threading a mindennapi alkalmazások esetében is látványosan megjelenik. Azt a lóerőt pedig, amit a csúcskategóriás processzorok jelentenek, egyelőre még ki sem tudjuk használni maximálisan. Egyelőre...

A cikkben közölt árak tájékoztató jelleggel lettek feltüntetve.
Az összeg kiskereskedelmi, nettó értéket jelöl.

Chilly





TUNING

A múlt alkalommal számítógépünk teljesítményét próbáltuk meg számokban kifejezni, ezúttal menjünk egy kicsit tovább – még a számoknál maradva –, és foglalkozzunk kicsit masinánk „egészségi állapotával"!

Az áramellátás ingadozása, a túlfeszültség és az áramszünet minden PC-s örök ellensége: adatvesztés, gallyra ment HDD, szélsőséges esetekben elfüstölt tápegység, alaplap... Továbbá már-már közhelynek számít: a processzor és egyéb perifériák nem kis hőt termelnek, amit el kell vezetni. Ha ez nem történik meg, számítási hibákhoz, leállásokhoz vezethet, a legsúlyosabb esetben pedig akár el is búcsúzhatunk a gépünktől. Bár egyre több megoldás létezik, ami pl. megóvja a processzort a szénné égéstől (csak egy példa: ASUS C.O.P. – CPU Overheating Protection), nem érdemes mindent erre feltennünk.

Ha ilyesfajta védelem nincs is az alaplapunkon, abban biztosak lehetünk, hogy hőmérséklet-, fordulatszám-, esetleg feszültségmérő szenzorokkal ellátták. De mik is ezek a szenzorok? Egy olyan chipre gondoljunk, aminek a segítségével könnyedén lekérhetjük a fentebb említett paramétereket. Nyilvánvaló, hogy szükségünk lesz egy olyan programra is, ami ezeket az értékeket kiolvassa, és hasznosítható formában megjeleníti.

Intel Active Monitor

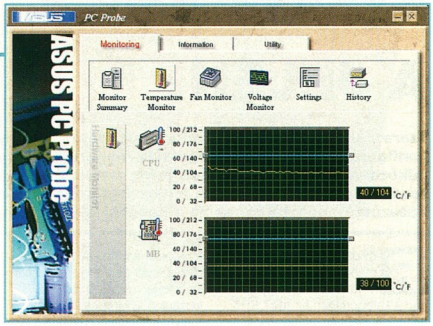
A szoftver ingyenesen letölthető az Intel honlapjáról, de csakis intel-márkájú lapokkal hajlandó együttműködni. Minden valószínűség szerint az alaplaphoz adott telepítő CD-n is megtalálható a program, ám érdemes körülnézni az Intel oldalán is, a legfrissebb verzió tartalmaz pár hibajavítást (a legfontosabb az XP alatti működéssel kapcsolatos hibák kiküszöbölése). Felépítését tekintve 2 fő részre osztható: az első szekcióban a hűtéssel kapcsolatos értékek kaptak helyet (hőmérsékletek és fordulatszámok), a második szekció pedig a feszültségeket monitorozza. Az értékeket egy analóg mutatós műszer képében jeleníti meg, a skálát három tartományra bontva: a zöld sáv a jónak mondható tartományt, a sárga a „még nem kritikus, de akár az is lehet", és végül a vörös, ahol már beavatkozás szükséges.

www.intel.com/design/motherbd/active.htm

Asus PC Probe

Hasonlóan a fenti hw-monitorhoz ez a program is csak a nevében szereplő márkájú alaplappal hajlandó együttműködni. Szintén az alaplapi telepítő CD-ről vagy az Asus honlapjáról szerezhető be. Indítás után az összegző képernyőn találjuk magunkat, ahol az összes szenzor aktuális értékét látjuk, ami pedig nem hozzáférhető, annak a neve előtt nincs pipa. Ha a második gombra kattintunk, a hőmérséklet-monitor jelenik meg, ez a mérhető hőmérsékleteket (processzor, alaplap) ábrázolja egy grafikon segítségével. Egy vízszintes vonal segítségével beállíthatjuk a kritikus hőmérséklet értékét, ami felett a szoftver riasztani fog. Az ezt követő ablak szintén egy monitor lesz, ám ezúttal fordulatszámokat fog ábrázolni a kis grafikonunk. Itt szintén találkozunk a vízszintes vonallal, aminek a szerepe ugyanaz, mint a hőmérséklet-grafikonnál volt.

www.asus.com.tw/support/download/download.aspx



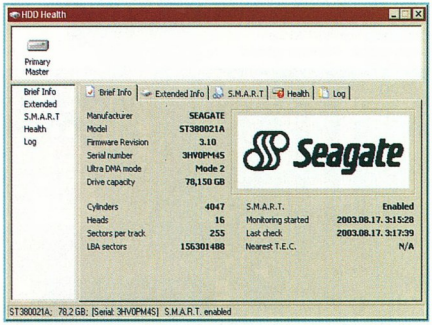
Hmonitor

Na de mi a helyzet, ha más márkájú lappal rendelkezünk, amin ugyan vannak szenzorok, de a CD-ről valahogy „lemaradt" a monitor-szoftver (na azért ez elég ritka, inkább az olcsóbb lapokra jellemző), vagy csak egyszerűen túl körülményesnek, nagynak találjuk a fenti programokat?

A Hmonitor a kézenfekvő megoldás. Ennek a programnak az egyszerűségét csak használhatósága múlja felül. Tulajdonképpen az összes ismert szenzort támogatja, lehetőség van naplózásra, valamint a normálistól eltérő értékek esetén riasztásra (tetszőleges parancsot/alkalmazást rendelhetünk egy ilyen riasztáshoz). Beállíthatjuk azt is, hogy melyik szenzor értékét jelenítse meg saját ikonja helyett a tálcán, így elég egy gyors pillantás, hogy rögtön képben legyünk, minden rendben van-e. Nem szabad megfeledkeznünk olyan funkcióiról sem, mint a CPU-throttling, ami akkor jöhet jól, ha a processzor túl magas hőfokon üzemel – ilyenkor a szoftver csökkenti a frekvenciát, ezzel várhatóan csökken a hőleadása is, így kímélve az állapotát. Szorosan ehhez kapcsolódik még a CPU-Idle funkció is, ami kiadja a procinak a HLT-utasítást, ha az „üresjáratba" kerül (ez a funkció csak Win95 és 98 alól érhető el, az ennél frissebb Windowsok már önmaguk is ellátják ezt a feladatot). A program shareware: egy hónapig ingyen használható, utána törölnünk vagy regisztrálnunk kell.

www.hmonitor.com

Thomas



OKOS MEREVLEMEZEK

Mint ahogy már minden valamirevaló alaplap rendelkezik szenzorokkal, úgy nem tudsz manapság olyan HDD-t venni, ami ne támogatná a S.M.A.R.T-technológiát. De mire is jó ez, és mitől okos az a winchester? A rövidítés a Self Monitoring and Reporting Technology angol kifejezést takarja, ami magyarul kb. annyit tesz, hogy önellenőrző és jelentő technológia. Ennél azonban jóval többet elárul az, ha elmondom, hogy egy olyan eljárásról van szó, ami során különböző attribútumok értékeit olvassuk ki a HDD-ből, majd ezeket analizálva különböző következtetéseket vonhatunk le. Pár ilyen fontosabb érték például a merevlemez hőmérséklete, különböző hibaráták és az indítások száma.

A múlt számban ismertetett AIDA-val hozzáférhetsz ezekhez az adatokhoz, de a szintén freeware HDD Health-szel sokkal átfogóbb analízist kaphatsz.

www.panterasoft.com/download/hhealth.exe
www.panterasoft.com/download/hhealth.exe

UTILS

Manapság mindenki arról beszél, hogyan lesznek egyre intelligensebbek, sokoldalúbbak (és közben egyre kisebbek) mobiltelefonjaink – gondolj csak a Java-támogatásra, az egyre nagyobb, több színt felvonultató, egyre szebb képet adó és jobb felbontású kijelzőkre és a telefonokban is egyre nagyobb teret nyerő operációs rendszerekre! Habár arról (még) nincs szó, hogy ezek a maroktelefonok leváltanak kedvenc asztali masinádat, semmiképpen sem szabad elmennünk ezen lehetőségek mellett. De ezekről talán egyszer máskor értekezhetünk, most fordítsuk meg a szituációt: csináljunk a számítógépből telefont!

Lássuk csak, hogy pontosan miből áll egy ilyen hadművelet! Először is, szükséged lesz egy hangkártyára mikrofon-bemenettel – a mai helyzetet nézve ez elég könnyen teljesíthető feltétel. Szükséged lesz egy mikrofonra is, bár ha elfogadsz egy jó tanácsot, vegyél inkább egy mikrofonos headsetet! Szinte bárhol beszerezhetsz egyet 1-2 ezer Ft-ért, erre a célra felesleges többet áldoznod. Már csak egy szükséges komponens maradt ki: az internetkapcsolat. A célnak tulajdonképpen bármi megteszi, ami 28.800 kbit/s feletti sávszélességgel bír, kezdve az egyszerű dial-up-tól az ADSL-ig és egyéb szélessávú kapcsolatokig.

ICQ Pro

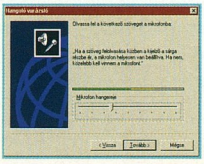
Talán ez a legnépszerűbb és legismertebb program az egész világon, ha arról van szó, hogy valakit meg kell találni, vagy üzenni neki. Lehet, hogy nem is tudtad, de mindezt már jó ideje nem csak szöveges formában teheted meg, hanem beszéd útján is. Ezt a lehetőséget a Lite-féle verzióban ne keresd, csak a Pro tartalmazza! Mit is kell tenned ahhoz,

hogy hallasd a hangod? Először is telepítened kell az ICQ-Phone add-on-t, ami nagyjából annyiból áll, hogy első alkalommal, amikor valamelyik userre kattintasz, a menüből az ICQ-Phone-t kiválasztva le kell töltened azt, a többi már megy a maga útján. Ezután ha újra ide kattintasz, a

„Send PC to PC Call" pontot kiválasztva már „fel is hívtad" ismerősödet: ha fogadja a hívásod – és a hálózati beállításaitok, esetleg egy tűzfal meg nem akadályoz ebben –, már kezdődhet is a beszélgetés! Ugyanerre az eredményre juthatsz, ha „hagyományos" chat során a „Talk" gombra kattintasz, továbbá akkor is, ha csak az ICQ Phone-klienst indítod el, majd ott a „Call PC to PC"-gombra nyomsz. Ekkor egy listából kell kiválasztanod, hogy melyik online ismerősöddel is szeretnél csevegni. Ha esetleg valami nem stimmelne, próbáld meg a Phone-klienséből a Menu gombra kattintva a Setup Wizard-dot lefuttatni, ami hangkártyád és a mikrofonod mellett teszteli a hálózatot is, hogy az alkalmas-e ilyesfajta beszélgetésekre.
http://www.icq.com

MSN Messenger 6.0

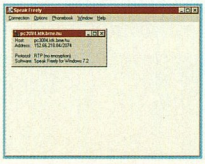
A Microsoft üzenő szoftverét is felvértezték ilyesfajta lehetőséggel: az elérhető partnerek listájából a célszemély nevére kattintva válaszd a „szóbeli beszélgetés indítása" menüpontot! De ha szövegesen társalogsz valakivel, használhatod a „Hang" feliratú



gombot az ablakán megjelenő eszköztárból. Ez esetben is szükség van a másik fél jóváhagyására, hogy beinduljon a csevej. Előtte azonban célszerű beállítani mikrofonodat és hangszóród hangerejét, amit az eszközök alatt, a „Hangoló varázsló" menüpontból érhetsz el. A hangerőt a beszélgetés folyamán is változtathatod: saját neved mellett a mikrofon csúszkáját, partnered neve mellett pedig a hangszóró szabályozóját találod. Természetesen arra is lehetőség van, hogy teljesen elnémítsd vagy a mikrofonod (néha hasznos lehet!), vagy társad hangját. Bizonyos szempontból a Messenger kultúráltabb, mint ICQ-s társa, de hogy kinek melyik fekszik jobban, döntse el maga!
http://messenger.microsoft.com

Speak Freely

A végére hagytam ezt a kicsi, egyszerű, de (vagy inkább épp ezért...) annál jobban használható programot! Telepítés után tulajdonképpen már használhatod is, a beállításokkal nemigen kell vacakolni. A Help menü Extended status-ából megtudhatod, half- vagy full-duplexnek de-



tektálta-e a program a hangkártyád, valamint információkat szerezhetsz arról, milyen tömörítést, titkosítást használsz éppen.
A Connection menü New alpontjából indíthatsz hívásokat, miután megadtad beszélgetőpartnered host-nevét vagy IP-címét (az aktuális IP-címedről a Help, About... alatt találsz infót). Ha egyedi porton szeretnél csatlakozni, az IP/hostnév után per-jellel kell megadnod azt, valahogy így: „pc.akarhol.hu/5000". Az alapértelmezett port a 2047-es, ezt akkor jó tudni, ha tűzfalat használsz. Ha konferenciaszerű hívást szeretnél lebonyolítani, kattints duplán azoknak a neve felett, akikhez szeretnél szólni, majd ha végeztél, egy sima kattintással kizárhatod a körből az adott embert.
http://www.speakfreely.org

Thomas

MIÉRT TELEFONÁLJUNK A PC SEGÍTSÉGÉVEL?

Jogosnak tűnik a kérdés, hiszen szinte már mindenkinek van mobil telefonja, esetleg még vezetékes telefonja is. Miért állítanánk sorba még egy harmadikat is, ráadásul pont a PC-t, amit aztán tényleg nem erre találtak ki? Ha már van egy számítógépünk, és valamilyen internet kapcsolatunk /esetleg szélessávú/, akkor miért ne használnánk ki az adódó lehetőségeket? Ebben az esetben könnyen meglátjuk, hogy mi az előnye ennek a módszernek, ami ráadásul egy mostanság nagyon divatos szóval körülírható: ez a költséghatékonyság. Gyakorlatilag ingyen, de legalábbis sokkal olcsóbban beszélhetünk akár a világ másik felén élő nagybácsinkkal, akár a két háztömbre lakó barátnőnkkel – az Internet világában nincsenek földrajzi távolságok.

Útmutató a játékok világában:

CD GAMES

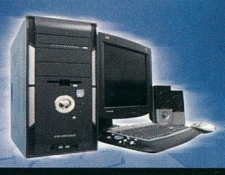
Szuper végigjátszások:

Pirates of the Caribbean
Republic the Revolution
Tomb Raider -
Angel of Darness
Rise of Nations
The Great Escape
Star Trek Elite Force 2
Runaway -
A Road Adventure
Neverwinter Nights: SoU

Teljes CD-s stratégia játékmelléklet magyarul:

Knights and Merchants

kapható az újságárusoknál



www.lscomputer.hu

Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videókártyák
- a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok
- a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok
- a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten
- a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F : 311-5456 info@lscomputer.hu
LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F : 3700-631 kiraly@lscomputer.hu

** komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén*

commodore
ATARI
sinclair
Apple
ENTERPRISE COMPUTERS
MSX
microbee
DRAGON
AMSTRAD
exelvision
MATTEL ELECTRONICS
TANDY RADIO SHACK LIMITED
apricot
PHILIPS
Panasonic
TIMEX sinclair

RETRO géptulajdonosok figyelem!

A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!

Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

Demo
Battlefield 1942: Secret Weapons / Call of Duty / Freedom Fighters / Tron 2.0 / Bonkout / The Arrangement / Lionhearth X2:The Khaak Threat / Commandos 3 / Etherlords 2

Freeware
Chicken Invaders v1-3 / Pekka Kana v2 / Soldat v1-1-5 / X Operations v0.90 / Laxius Power II v1-2 / Miracle Mini Golf / Sharpshooters Miniature Golf v1-2 / Glest v0-52 / Solar Wars v1-30 / Arena v-0-93 / BoxesV1.05 / King of Seas Videopoker v1-0 / Liquid Crystals Puzzle / Reflexion / Schmiritz v1.06 / Sokofun v1-5 / South park solitaire v3-1d

Játszd újra
Maziacs / PC Maziacs

Magyarítás
Age of Mythology / Alpha Centauri / Anno 1503 / Astral Tournament / Black & White / Colin McRae Rally 3.0 / Downtown Run / Dungeon Siege / Emergency 2 / Freespace / Gothic 2 / GTA 3 / GTA 3: Vice City / HL: Blue Shift / Need for Speed Hot Pursuit 2 / Indiana Jones and the Emperor's Tomb / Oparation Flashpoint: Redhammer / Operation Flashpoint: Resistance / Pirates of the Caribbean / Rise of Nations / Splinter Cell / Unreal 2 / Will Rock

MOD
Battlefield 1942 - Hydroracers mod_v1-0 / Deus Ex - Cassandra Project / Elite Force MOD Kit / Gta Vice City: GTA Tournament / Half-life - Natural Selection 2 / Half-life - Snow War / Half-life - Underworld Bloodline / Quake - Battlemech / Quake - Charon3 DM / Raven Shield - Combatzone / UT2003 - Battlegrounds / UT2003 - Jupiter Effekt / Wolfenstein ET Map editor

Utility
Antivir Personal Edition 6.21.09.20 / Audioedit Deluxe 2.3a / Bandwidth monitor 1.52 / Central Brain Identifier 3.0b / Clean Center 1.32.103 / CpuInfo 2.1.0 / Desktop Notes 1.2 / Easy Burning 1.50b / Foobar2000 0.7b / Media Player Classic Win2k/XP 6.4.6.0 / Media Player Classic Win9x/ME 6.4.6.0 / Mighty Fax 3.07 / Morpheus 3.2b / Muzicman 4.4 / PCmedic 5.8.17.2003 / Photomark 1.3 / Search and Recover 1.0a / SmartFTP 1.0.978.9 / Smartpix manager 6.021 / Speedfan 4.09 / The Bat! v2.0b / Topee Cd Ripper 1.2.05 / TvTool 8.2 / Unknown Device Identifier

Screensaver
Colin McRae Rally 3.0 / Heaven and Hell / Lord of the Rings: Orcs / Matrix Reloaded 3D / Max Payne 2 / Midnight Club 2 Nvidia Salute Artists / Republic: The Revolutions / SimCity 4 / Space Sampler / Terminator 3: Rise of the Machines / Terminator 3: Skynet Init / Tomb Raider: Angel of Darkness / Tron 2.0 / Unreal Tournament

Patch
Age of Mythology 1.06 / Age of Wonders: Shadow Magic 1.10 / BloodRayne Patch1 / Chariots of War 1.14b / Civilization III: Play the World b1.27f / Colin McRae Rally 3.0 1.1 / Diablo II: Lord of Destruction 1.10sb / Empire of Magic update3 / Impossible Creatures 1.1 / Neverwinter Nights: Shadows of Unrentide 1.31 / New World Order 1.42 / Nexagon Deathmatch free agent patch / Operation Iraqi Freedom 1.01 / Rainbow Six: Raven Shield 1.31 / Silent Hill 2 Geforce FX patch / Starsky & Hutch 1.32 / Tomb Raider: Angel of Darkness 42 / Unreal II: The Awekening 1403 / Warcraft III 1.11 EN

Shareware
Airstrike 3D operation / Alien Shooter v1-0 / Fairyland v1.6 / Gojoe Pogo v1.1 / Hellhog v1.1
Atomic Sevens v1.00.1 / Enigma v2.1 / Goof ball v1.0 / Magic Ball / Brave Dwarves 2 / Winged Warrior III v1-6 / Race Day 1.0 / Alien Horde / Lemonade Tycoon v1.0 / Movie Studio Boss v1.0 / Novel Save v1.1

Video
Black 9 / Conan / Deus Ex 2 / Jedi Knight Jedi Academy / Joint Operations / Rainbow Six 3 / S.T.A.L.K.E.R. / Battle Mages / Codename Panzers / LOTR The War of the Ring / Dungeon Siege 2 / Middle Earth Online / Ultima X / NBA Live 2004 / Wings of Honour / Cold Zero Last Stand / Gorky Zero / Sims 2

Wallpaper
Against Rome / Age of Wonders / American Conquest / Anarchy Online: Shadowlands / Chaser / Cold Zero: Last Stand / Colin McRae Rally 4.0 / Command&Conquer Generals / Commandos 3 / Eve Online / Gothic 2 / Half-Life 2 / Harbinger / Heaven and Hell / Homeworld 2 / Korea: Forgotten Conflict / Lionheart / Lords of the Realm 3 / Madden 2004 / Nokia N-Gage / Northland / Nvidia Quatro FX / Quakecon 2003 / Republic: Revolutions / Rtype Final / Runaway: Road Adventure / Savage / SimCity 4: Rush Hour / Star Wars Galaxies: An Empire Divedid / Starsky and Hutch / Tomb Raider: Angel of Darkness / Tron 2.0 / Warcraft III: Frozen Throne / World of Warcraft / Worms 3D

Trainer
Age of Wonders Shadow Magic / Chaser / Colin McRae Rally 3 / Enter the Matrix / Fire Chief / Ghost Master / Gothic2 / Lionheart Legacy of the Crusader / Madden 2004 / Midnight Club 2 / Moto GP2 / Naval Campaigns Guadalnacal / Neighbours from Hell / Nexagon Deathmatch / Postal2 / Pure Pinball / Rebels Prison Escape / Squad Battles Eagle Strike / Squad Battles Korean War / Star Trek Elite Force II / Starsky and Hutch / State of Emergency / Stronghold / The Great Escape / Tomb Raider Angel of Darkness / Warcraft 3 Frozen Throne / Will Rock v1-2

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásos engedélyével lehetséges!

A DVD a PC.GAMES térítésmentes melléklete, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A melléklet önállóan nem hozható forgalomba!

Észrevételeket, javaslatokat a melléklettel kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

2003 Game Media Lapkiadó Kft.

PC.GAMES DVD 2003/9-10

PC.GAMES DVD 2003/9-10

ANNO DOMINI 1193

TELJES KERESKEDELMI STRATÉGIAI JÁTÉK

EXKLUZÍV

BENEATH A STEEL SKY - EXKLUZÍV TELJES JÁTÉK + EXTRA
HALF-LIFE 2 - 13 PERCNYI NAGYFELBONTÁSÚ VIDEO
S.T.A.L.K.E.R. / GROUND C. 2 - MAGYAR NYELVŰ VIDEOK
3D DEVELOPER STUDIO PRO - INGYENES JÁTÉKFEJLESZTŐI COMP.

DEMOK - CALL OF DUTY, COMMANDOS 3, ETHERLORDS 2, TRON 2.0
VIDEOK - DEUS EX 2, RAINBOW SIX 3, SIMS 2, DUNGEON SIEGE 2
UTILITY-K - MORPHEUS, SPEEDFAN, THE BAT, TVTOOL, CPU INFO
EGYEBEK - HÁTTÉRKÉPEK, WEBKIT-EK ÉS MÉG SOK MINDEN MÁS!

Midnight Club 2
Menj az option/cheat code menübe, és üsd be a következő kódokat:

griswold – minden város
theparrot – minden mód
upupdowndown – minden város /jármű / mód
rimbuk - minden város/ jármű / mód
octane - nitró
yerbamate – végtelen nitró
starpower – fegyverek/sérthetetlenség
leatherandlace – fegyverek / *rakétalövő* / sérthetetlenség
howhardcanitbe0-9 – nehézségi *szintállítás* (0=legkönnyebb)
howfastcanitbe0-9 – sebesség *állítás* (0=leglassabb)
starlite - hallucinációk

Age of Wonders: Shadow Magic
A következő kódokat játék közben kell beírni. A kód begépelése után meg kell nyomni a mágikus CTRL+SHIFT+S billentyű kombinációt. Egy hang jelzi, ha jó kódot ütöttünk be.

mana - 1000 mana
gold - 1000 arany
win – megnyerjük az aktuális pályát
lose – elvesztjük az aktuális pályát
research – az összes varázslatot megkapjuk
fog - köd ki/be
explore – felfedező térkép
ai - játékos AI engedélyezése
freemove – szabad mozgásFree Movement Mode
spells – összes varázslat
upgradehero – hős fejlesztése
towns – városok megjelenítése a térképen

Warcraft III: The Frozen Throne
A játék közben nyomd meg az ENTER billentyűt, és üsd be a következő kódokat. ENTER újabb megnyomásával aktiválhatod őket.

WarpTen – gyors építés
IocainePowder – gyors halál
WhosYourDaddy – Isten mód
KeyserSoze [mennyiség] – arany, a mögé írt mennyiséget kapjuk meg, ha nem adunk meg összeget, akkor 500 aranyat kapunk
PointBreak - étel
ThereIsNoSpoon - mana
StrengthAndHonor - legyőzhetetlenség
ItVexesMe – legyőzhetetlen ellenség
WholsJohnGalt - fejlesztés
ISeeDeadPeople – teljes térkép
RiseAndShine - alkonyat
LightsOut - pirkadat
SharpAndShiny – fegyverzet / páncél fejlesztése
Motherland [faj] [szint] - szintugrás
SombodySetUpUsTheBomb – pálya elvesztése
AllYourBaseAreBelongToUs – pálya megnyerése

Tony Hawk's Pro Skater 4
Menj az option/cheat code menübe, és üsd be a következő kódokat:

Watch_Me_Xplode – szint választás
FBIAGENT - mátrix mód
BELIKEERIC – tökéletes korlát
FREEWHEELIE – tökéletes kezelhetőség
I'MYELLOW – minden mozdulat speciális
moon$hot – hold gravitáció

Chaser
A játékot Chaser.exe –console kapcsolóval indítsuk. Játék közben nyomjuk meg a ` vagy a ~ billentyűt, és üssük be az alábbi kódokat:

cht_god: Isten mód
cht_flymode: repülés
cht_armor 100: 100-ra növeli a páncélt
cht_weapon [név]: fegyver
cht_health 100: 100-ra növeli az egészségpontot
cht_giveall: mindent megkapunk
cht_timescale [idő]: idő megváltoztatása
cht_no_bots_spawn: ?
cht_next_rp: ?
cht_no_trigger_activate: ?
cht_logactivateparticles: ?

Heaven and Hell
Indítsuk a játékot a következő paraméterekkel:

-bleh
-multi
-fps
-singlestep
-network
-loadnetwork
-client
-good
-bad
-debug
-level
-systemcursor
-display

például így: h_h.exe –multi

Pirates of the Caribbean:
Üssük be az alábbi kódokat játék közben a szintlépéshez:

RPZK04HQ56
6L9QFVBH1Z
S3YP9P?6QR
XBTBYFJXW?
P4RMGLXR?R
X3PQ730JXY
?Z4YVTXSTZ
DNNBSZPW6P

Gothic II
Nyomjuk meg a C billentyűt, majd üssük be a 'marvin' szót. Ezután az F2 lenyomásával egy konzolt kapunk, ahol az alábbi kódokat tudjuk használni: /nagy segítség, hogy a konzol kiegészíti a beírt szavakat!/

megoldás - *Cheat Full*
közelben tarózkodó ellenfelek megölése - *Kill*
teleportálás - *goto waypoint **
Isten mód - *cheat god*
Belső nézet - *first person*
1000 arany 100 xp-ért - *insert gold*

* a teleportálás úti céljai személyek, helyszínek lehetnek, pl:

Xardas (Xardas torony)
Wolf (Kikötő)
Wolf (Északra, egy farmra kerülünk)
Sheep (Pepe és a bárányai közelébe jutunk)
Lighthouse (Világítótorony)

Rebels: Prison Escape
Összes szint megszerzése: Nyisd meg a rebels.cfg-t egy szövegszerkesztővel.

A következőket javítsd át:

[game]
autovisibility=1
displayhints=1
subtitles=1
tooltips=1
tooltipdelay=0.000000

Mentsd el, indítsd el a játékot, és most már az összes szintet választhatod.

Aquanox 2: Relevations
Indítsuk a játékot a '- drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice' paraméterekkel.

Így a következő csalásokat aktiválhatjuk a játék során:

[F7] Isten mód
[F8] Láthatatlanság
[F10] Küldetés teljesítése
[F11] Küldetés teljesítése
[F12] Küldetés elvesztése

Star Trek: Elite Force 2
Indítsuk a játékot a ' +set developer 1 +set cheats 1' paraméterekkel. A játék indításakor rögtön lenyílik a konzol. Írjuk be: '+set cheats 1', és nyomjuk le az ENTER-t.

Játék közben a ~ billentyűvel hívhatjuk le újra a konzolt, írjuk be a következő kódokat:

god – Isten mód
noclip – átjárhatunk a falakon
notarget – az ellenfelek nem látnak
give all – összes fegyver
health 100 – teljes egészség
give weapon X – fegyverek megszerzése – X a kívánt fegyver neve
maplist – térképek kilistázása

Tron 2.0
Játék közben nyomd meg a T gombot, és írd be a következő kódokat:

mphealth – maximum egészségpont
mptears – egészség, energia és fegyverek
mpkfa - egészség, energia és fegyverek
mpgod – isten mód
mpmaphole – szint ugrás

Jedi Knight: Jedi Academy
Játék közben nyomd meg a Shift ~ kombinációt, hogy a konzolba léphess. Ezután üsd be, hogy: devmapall. Ezután a következő kódokat használhatod:

god – isten mód
noclip – átjárás a falakon
notarget – az ellenfelek nem vesznek észre
kill - öngyilkosság
give all – összes fegyver, egészség és pajzs
give health – maximum egészségpont
give armor – maximum pajzs
give ammo – maximum lőszer
npc kill all – az összes ellenfél meghal
quit – kilépés a játékból

Northland
Játék közben a következő kódok üthetők be:

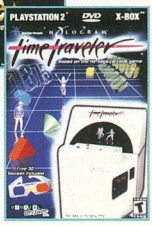
funlarry – gyorsabb játék
funmapverybig – ?
funmapverysmall – mindenki bemegy a házába
funexplore – összes térkép

JÁTÉKRENESZÁNSZ

ELFELEDETT JÁTÉKOK FELTÁMADÁSA AZ ASZTALI DVD LEJÁTSZÓ SEGÍTSÉGÉVEL

Hihetetlen, hogy ötlet néha mennyivel meg tudja előzni a korát. Annak idején az asztali DVD lejátszók ritka kuriózumnak számítottak, igazából nem sok háztartás büszkélkedhetett ilyen berendezéssel. Ekkor volt, hogy egy-két fejlesztő úgy gondolta, hogy az egyszerű lövöldözős és alap mozgásokra korlátozódó játékokat akár ezeken a gépeken is lehetne játszani. Az elgondolást tett követte, született egy csomó étirat, melyben a DVD lejátszó távirányítójával lehetett nyomulni. Az ötlet manapság ért be igazán, hiszen lassan-lassan tömegcikké kezd válni a DVD, mind a meghajtókat, mind a lemezeket tekintve. Ennek következtében feltűntek ismét ezek a klasszikusok, csábítva a DVD tulajdonosokat a vásárlásra. Ma szemmel is megfelelnek ezek az egyszerűbb programok egy könnyed kikapcsolódásra, azonban sajnos az irányítással akadnak gondok. Bizonyára lejátszó típusa válogatja, hogy egyik-másik hogy kezeli le a korongokat, mindenesetre nagyon oda kellett, hogy figyeljünk, hogy mikor kell ugrani, lőni, vagy éppen valami mást tenni a TV képernyőjén lévő karakterrel.

Úgy gondolom, hogy semmiképpen nem helyettesítheti az ilyen fajta játék a számítógépes, vagy éppen konzolos programokat, azonban eredetiségével mindenképpen kipróbálható mindenki számára ez a fajta szórakozás. Egyedül azt sajnáltam, hogy a játékokhoz mellékelt kézikönyv magyarsága, helyesebben magyartalansága nagyon magas szintet ért el, de persze ez semmiképpen sem rontotta a kipróbált játékok színvonalát.



MEGESZ CAMP 2003

A nyári programok beosztásánál már több éve elsőbséget élvez egy program sokunk szemében, mely a Megesz Camp névre hallgat. Most sem volt ez másképp, hiszen már februárban lefoglaltuk a táborhelyet és előre izzítottuk a gépünket a nagy találkozóra. Aztán beütött a krach, kihúzták alólunk a táborhelyet, ott álltunk egy táborral, aminek nem volt helye. Nos, leizzadtunk rendesen, pedig még akkor nem volt 40 fok, de az utolsó pillanatban a szerencse mellénk szegődött 1 hónappal a tervezett időpont előtt megtaláltuk az új táborhelyet. Szépen indulgattak a jelentkezések, annyira szépen, hogy a 85 férőhelyre 120-an lettünk… Nos, pánik bit ON, de azért sikerült megoldani a dolgokat. Elindult a tábor és innen már nem volt megállás. Full háló, hatalmas mennyiségű géppel, ISDN kapcsolattal, ez már megszokható volt az eddigi Megesz táborokon. Azonban akadtak nehézségek, az ünnepi hangulatnak a Sobig érkezése vetett véget, a hálózati terhelés 70%-át a vírus áldozatos tevékenysége adta, így a banda nekiállt vírus irtani, s felállítottuk a víruskommandót is. Kiragadtunk néhány pillanatot az eseményekből, de persze ezekkel nehéz érzékeltetni a 8 napot. Aki ott volt az tudja, hogy a legjobb táborban volt idén, aki nem, az pedig nézze meg képes összefoglalónkat (a többi képet a *www.megesz.hu* oldalon láthatjátok):

Rövid pihenő a táborkezdés viszontagságai után.

A táborozás alapelemei összeállnak, van üdítő, energiaital és persze ventillátor.

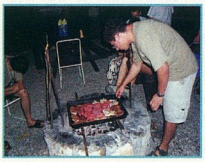
A napimádók bizonyára szerették volna a tábort, hiszen kicsit meleg volt. Napközben nem sokan merészkedtek ki a faházakból….

… bár ott is kutya meleg volt. Ennek ellenére a gépek folyamatosan mentek, bár sok helyen aktív hűtést kellett alkalmazni egy-egy asztali ventillátor segítségével.

Elkezdődött a tábor és persze igyekeztünk olyan feladatokat kitalálni a szerencsés résztvevőknek, melyek az agytekervényeik mellett a reflexeiket is megmozgatják. A négynapos versenysorozat első állomásának kellékei még pihenő helyzetben…

…. majd használat közben. A tápdobálás kifejezetten számítástechnikai feladatnak számított ebben a versenysorban. Éppen azt látjuk, ahogy az agilis versenyző megkísérli megdönteni a csúcsot. Nem sikerült neki, csakúgy mint csapattársának, aki még egy fára is feldobta a tápot.

Akadt még itt ügyességi feladat bőven, az egyik legjobban szelektáló próbatételt láthatjuk, amiben a CD korongok egyik legújabb felhasználási lehetőségét tártuk a résztvevők elé.



A sok fárasztó verseny után persze némi kalóriát is magunkhoz kellett vennünk. A képen éppen egy kisebb adag készül, mely kb. 10 másodperc alatt elfogyott.

Voltak a táborban számítógépek is a PC-k mellett, itt éppen az egyik nap meglepetés compója zajlik. A gép egy Amiga 1200-as, a versenyszám pedig az Interkarate volt. Yeah!!!

Szponzorainknak hála temérdek mennyiségű ajándékot osztogattunk ki a táborozók között, szinte már összznépi zsibvására emlékeztetett a tábor területe.

A négynapos compo meghozta a gyümölcsét, a legsikeresebb 3 versenyző igen komoly ajándékokkal tért haza a táborból.

Egy ritka pillanat. A tábor lakóinak 63,5 %-át sikerült összegyűjtenünk egy fotó erejéig. A maradék 36,5 % igazolt hiányzással volt távol, hiszen éppen zajlott valamelyik játék compo.

Ezúton is szeretnénk megköszönni támogatóinknak, hogy hozzájárulásaikkal emelték az esemény fényét, valamint nektek, hiszen nélkületek nem lehetett volna ilyen jó az idei Megesz Camp. Találkozunk jövőre, ne feledjétek, ismét lesz nyár és lesz tábor…

MSI
BenQ Enjoyment Matters
Ramiris
seven m
EA GAMES
ECOBIT

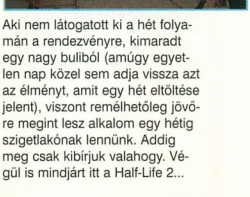
SZIGET FESZTIVÁL 2K3

Valószínűleg sokan emlékeznek arra, hogy régebben a Sziget a „kell egy hét együttlét" jelmondattal büszkélkedhetett, és a cél nem más volt, mint hogy az emberek egy olyan hetet tudhassanak maguk mögött, amikor semmi mással nem kell foglalkozniuk, csak arra koncentrálhatnak, hogy jól érezzék magukat. Idén immáron a tizenegyedik alkalommal vehettünk részt a rendezvényen – a már hagyományosnak mondható helyszínen: az Óbudai-szigeten. A kistehén elmaradt, helyette azonban ott volt az idei szlogen: „Hozd el anyádat is!" – és többen meg is tették...

Sokan problémáznak különböző fórumokon, hogy elanyagiasodott a Sziget. Szerintem pont ellenkezőleg történt a dolog, mert az anyagiasság helyett idén a profizmus felé tendált a rendezvény, amit a (bűnügyi, látogatói, stb.) statisztikák is jól mutatnak, melyek felsorolásától itt eltekintenék. Mindenesetre jó tudni, hogy idén főként jámbor emberseregget találkozhatott a Sziget felé járó látogató, komolyabb atrocitásoktól mentes volt a rendezvény, pedig nem kevesen voltak egy-egy napon a rendezvény második felében, amikor az égiek is végre megkíméltek bennünket az áldástól.

A maximalizált árszabás véleményem szerint jót tett a rendezvénynek, ahogyan a megnövekedett WC- és zuhanyozószám is, és persze a koncertekben és kulturális és egyéb programokban sem volt hiány. Az óriási területet nap mint nap körbejárkálni nem volt egy egyszerű feladat, ám még ha az ember az egész hetet ott is töltötte, akkor sem valószínű, hogy mindent meg tudott nézi, ki tudott próbálni. Az idei lehetőségek között ott volt a már jól megszokott vízi foci vagy a falmászás, de lehetett asztalitenisezni is, vagy éppen hennázni. A luminárium nagy élmény volt a benne uralkodó negyven fok fölötti hőmérséklet ellenére, aki kihagyta, igazán sajnálhatja.

A bulizós típus mellett bárki megtalálhatta a kedvére való műsorokat, hiszen volt állandó színház, művészeti bemutatók, beszélgetések, felolvasás, szókirakó, akrobatamutatványok, karaoke, és még sorolhatnám. A műsorok összeállítása is rendszert tükrözött, így nem csoda, ha például az első nap, főként a Buena Vista koncert okán, az idősebb korosztály is képviseltette magát – egy tűt nem lehetett volna leejteni a színpad előtti téren.



Döreség lenne „legjobb koncertet" emlegetni, hiszen mindenkinek más és más jött be, a negatív rekordot azonban a Panjabi MC könyvelheti el, aki képes volt a nagyszínpadra néhány lemezjátszó társaságában kiállni, majd szereplése a lemezek cserélgetéséből és néhány mikrofonba röffentett szóból állt össze. Néha viszont a technika megmakacsolta magát, és az egyes koncerteken problémák akadtak a hangosítással. Személy szerint a Massive Attack esetében tapasztaltam, hogy nem úgy szólt, ahogy kellett volna, pedig ettől eltekintve fenomenális és irtózatosan látványos volt a záróakkordként beütemezett fellépés. Az egyes sátrakban délután időnként elviselhetetlen volt a hőség, és így – ha a közönség még esetleg bírta volna is a pogózást – előfordulhatott, hogy egy-egy koncert nagyon rövidre sikerült, és az előadók bedobták a törölközőt.

Nehéz visszaadni azt a hangulatot, ami minden nap fogadta az embert, ha belépett a Sziget területére, és az a fajta láthatatlan kapocs is leírhatatlan, amely az ott lakókat fűzte össze, ezzel egy kisebb társadalmat kialakítva néhány nap erejéig – világnézettől, nyelvtől, eredettől teljesen függetlenül.

A legrosszabb dolga talán a sajtós kollégáknak lehetett – dolgozni jöttek a Szigetre, ám mindenhonnan az olcsó csapolt sörrel csábította őket a Sötét Oldal és a B.U.L.I. fedőnevezetű gonosz szörny. A fejükben a lapzárták időpontjára próbáltak erősen koncentrálni, hogy megőrizzék józanságukat, habár a sajtóközpontban fölállított italmérés ennek pont ellenkezőjére ösztönözte a legtöbbünket. A végeredmény eléggé felemás lett, hiszen az első napokban jó pár beszámíthatatlan alakot láttam sajtós bilétával a nyakukban, habár akikkel találkoztam, mind külföldiek voltak – mielőtt még szó érné a ház elejét.

Aki nem látogatott ki a hét folyamán a rendezvényre, kimaradt egy nagy buliból (amúgy egyetlen nap közel sem adja vissza azt az élményt, amit egy hét eltöltése jelent), viszont remélhetőleg jövőre megint lesz alkalom egy hétig szigetlakónak lennünk. Addig meg csak kibírjuk valahogy. Végül is mindjárt itt a Half-Life 2...

Chilly

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

VIETCONG

A Vietcong-hoz kellene nekem egy végigjátszás, vagy csak annyi hogy mikor a Tunnel Rat után kijövök az alagútból mit kellene csinálnom, az oké hogy leirtom a sárgákat de sehol nem találom se a másik bejáratot se az eltűnt embert.
Előre is köszi!
Üdv: K.T.
A címem: kalmart@enternet.hu

Hali!
A következő alagút bejárata elég jól álcázva van, ezért csak snapshot segítene rajtad. A lényeg: Neki kell ugrani a sziklának minden olyan helyen, ahol nem szürke textúra van, hanem zöldes-barnás izé... mintha mohás, stb-s lenne.
Bye,
lizard

GTA3: VICE CITY

Villa elfoglalása után egy áruházba kell mennem , de nem tudom mit kell csinálni. Egy csomó rózsaszín pont egyhelyen...

A sok kis rózsaszín pont egy-egy üzlet kirakata (a földszinten és az emeleten), amin demonstrálnod kell, hogy Téged nem lehet csak úgy semmibe venni. Móresre kell tanítani őket: ha a megadott időn belül mindet sikerül kiverni, onnantól kezdve tisztelni fognak, és nem mernek nemet mondani a védelmi pénzre, amit ezentúl Neked fognak fizetni.
bídzsí

A feladat: szét kell lőni a konkurencia kirakatait. A térképen jelzett rózsaszín kockák jelölik a kirakatokat. Figyelj majd arra, hogy lesznek az emeleten is. Tipp: gyors autóval menj a helyszínre, mert ha minden kirakatot szétlőttél igen népszerű leszel a rendőrök körében. Könnyíthetsz a feladaton azzal is, ha kicsit több UZI lőszerrel indulsz a bevásárlóközpontba, tapasztalatom szerint a házban kapott 1 tár nem elég...
Ciao
C5

GTA3

Hello!
En ott tartok a GTA3-ban mikor a masodik palyan el kell lopnom egy kolumbiai bandaautot, de nem tudom melyik az es mar vagy 100 kocsit elloptam, de egyik se volt az! Lecci kuldjetek rola egy kepet vagy vlm! Elore is koszi!
mynx@freemail.hu

Ez az a kocsi, amely kerekenként függetlenül vezérelhető (turret gombok) pneumatikus felfüggesztést kapott, ahogy az a menő bandaautókban kell. Frankón fel lehet vele borítani a kocsit parkoló helyzetben. Így néz ki, és ha a Tördelő Úr le nem hagyja a térképet a sarkában, akkor az is látszani fog, hogy a küldetés idején hol lelhető fel belőle egy elhagyatott példány arra az esetre, ha az úton épp nem találnál. (Mellesleg ez a hely pont a vendéglőmögött van.)
bídzsí

GRAFIKAI BUGOK

Szia sztok!
2 problémám lenne, ami egy Gigabyte Maya Radeon 9000 64Mb-os videókártyával kezdődött.
1. A Haegemonia magyar verziója van meg nekem és láttam, hogy az ATI-s kártyákhoz kell javítás. Ezt le is töltöttem, fel is raktam, de még mindig megvannak a grafikai hibák.
2. A GTA3-ban mindenhol fehér csíkok vannak. Plusz +egy kérdés: Ezzel a kártyával el fog majd menni a Doom 3? A segítséget előre is köszönöm: Laci

A grafikai bug-ok a kiforratlan driverekre vallanak. Próbáld meg a legújabb - A DVD mellékleten is megtalálható - Radeonator drivert felrakni, valószínűleg segíteni fog.
bídzsí

MEMÓRIA

Szevasz(tok)!!!
Nem tom hogy az abit kx7 alaplapot bios frissítésel lehet e 333-400 Mhz memoriákat belerakni? Ja es regebben írtad hogy jól jönne nekem plusz ram most vettem +256mb-os így van 512mb kontra geforce4 Mx 440 se má csak videó kártya kell? a proci 1800+ amd a választ e-mailbe ha lehet!!!

Persze hogy lehet, a Via KT333 chipset még BIOS frissítés nélkül is elboldogul a 333-as memóriákkal, viszont a 400 Mhz-es ramokat maximum 333 Mhz-en fogja csak futtatni. Ergo: nem érdemes 400 Mhz-es modulokat venni hozzá. Ha játszani szeretnél a most és a közeljövőben megjelenő játékokkal, akkor valóban nem árt egy erősebb videokártya. Ha van rá pénzed, de nem szeretnéd a megvett kártyádat pár hónappal később feleannyiért a boltban látni, akkor ATI 9500 vagy Geforce FX 5600 lehet a jó választás. Ha kevesebb a keret, akkor Geforce4 Ti4200 esetleg ATI 8500, bár ezek már egy évesnél idősebb kostrukciók, így sajnos nem fogják 100%-ban kihasználni az újabb játékok adta lehetőségeket. (Viszont még mindig jobbak, mint egy Geforce FX 5200.)
Midas

TV FELVÉTEL

Cső.Király az újság,csak kevés a cd-én a program.Az lenne a kérdésem hogy igaz az hogy lehet tv-ről felvenni műsort vagy filmet Ati Radeon 9000 Pro-vall.Ha igen milyen program kell hozzá?
Krakki

Csak ha All-In-Wonder kártyád volna - leveledből úgy tűnik, nem az van -, lehetne TV adást felvenni, lévén csak ezeken a kártyákon van a grafikus chip mellett TV tuner is.
bídzsí

KONFIG

Helloooo Mindenkinek!!!!!
Türhető az újság, de megmondom sok más újságot is elolvasok...de csak a látvány kedvéért:)) ja ti is bennevagytok a kedvenceim között!
1,Na belevágok a közepébe: Nemrég új cuccokat vettem a gépbe és nem tudom, hogy ez a XXI. században jó e, a gépem: AMD 2600+, 512 mb ram, 120 gb hdd, Geforce 4 Ti4200... ja tényleg ez a kártya még nem ment ki a divatból
2,ha mondjuk még egy kicsit szeretnék bővíteni a kicsikén, lehet e bele rakni 2db 512 mb ramot... úgy hogy ne legyen semmi baja!!!
3,a tesómnak is van egy gépe P3 Intel Cel 633 mhz, 192 mb sdr ram, geforce 4 mx440se 64mb,
ez a gép állandóan szarakodik!!!
Ha Újratelepítem 2 héten belül mindig olyan lassú lessz, hogy azt jó nézni! Ha tudsz válaszolj nekem, fontos lenne E-Mail-ben de ha nem a pc-k ISTENE lesújt rád:)))))))

Na Csőváz!
Ja amúgy nem tudom ki fog válaszolni nekem de írd már le hogy milyen a konfigod...

1. A géped 'öleg jó', bár a GeF4 már tényleg ISSSZONYÚÚAN régi. A menők ma már dual FX-szel nyomulnak, tutás gyorsan a boltba, ezt nem hagyhatod annyiban.
2. Szerintem gondolkodás nélkül be lehet szerezni a plusz 1/2 giga RAM-ot, az Athlonos alaplapok mindegyike képes kezelni akár 2-3 gigát is. Más kérdés, hogy szükséged van-e rá most, vagy megvárod, míg tényleg szükséges lesz. Addigra biztos, hogy még fognak zuhanni az árak.
3. Ha nem telepítgetsz rá mindenféle felesleges dolgot, akkor nincs mitől lassulnia a rendszernek. Gyanítom, hogy az - amúgy nem olyan rossz, de a Tiedhez képest mindenképp elavult - gépet a másikkal hasonlítva sokkal lassabbnak látod, csak a friss telepítés feletti örömödben ez nem veszed észre annyira. :-)

Az én konfigomat ide sem merem írni; a kettő között van, bár inkább az utóbbihoz van közel.
bídzsí

MEDAL OF HONOR

Elakadtam a medal of honor azon részénél ahol meg kell akadályozni,hogy a németek ne robbantsák fel a hidat amin a tigristank áthalad.Ez meg is történt.
A toronyból löttem le a németeket akik a detonátorhoz siettek.
Hogyan tovább???Tul sok német tank támad. Kérlek,segitsetek!előre is köszönöm.
Tisztelettel:krisztián.

Hali!
Deja Vu!
Távcsővel kell kijelölni, hogy a légitámogatás hova dobja az áldást, az majd elintézi a tigriseket.
Bye,
lizard

TOMB RAIDER

Üdv Nektek!
Elakadtam az egyik játékban, és ehhez kérnék egy kis segítséget. Nos arról lenne szó: A Tomb Raider: Angel of Darknessben, a

NÉGY ÉVSZAKos pályarésznél nem tudom hogyan kell kinyirni a "vörös szellemet". Egy teremben vagyok, ahol szobrok és egy koporsó van, és a szellemet nem lehet lelőni. Jó lenne, ha segítenétek. Remélem jó helyre írtam.
Viszlát!

A megoldás egyszerű, de csak elméletben, a megvalósítás talán még nehezebb, mint rájönni. Ha rálősz gugolásból, a szobrok által közzé fogott kör közepéről a szellemre, egy kis időre megáll, és megmeredik a levegőben. Addig lassan kell hátrálni a szobor felé amelyiknél a könyv van. Ha sikerül ez idő alatt odalépned hozzá, akkor megjelenik a kis kézikon, és el tudod venni tőle a könyvet. Azután gyorsan spuri ki a teremből és irány tovább!

THE THING

Hi Pc.Games!
Szeretnéma segítségetek kérni. Elakadtam a The thing c. játék második pályáján. A néger barátunkat megtaláltam és az ajtót is berobbantottam. De mást már nem tudok csinálni.
Please help me!
Üdv: Titosa

Szia!
Pontosítani kéne, hol is tartasz éppen. (Honnan szabadítottál ki kicsodát), milyen a környezet. Nem sikerül felidézni ennyi infó alapján a tennivalókat. Feltétlenül keress meg magánban, mert a Thing-ben profi vagyok :)
ismi@freemail.hu
Bye,
lizard

MAX PAYNE

Sziasztok!
Nem tudom jó helyen járok e, de eddig forumokon kérdezösködtem. Hogy a Max Payne végigjátszását vagy legalább az útólsó részben segítene e valaki. Mert nem tudom az útólsó részénél a helikoptert kilőni. Mert valamiért nem sikerül. Ha tudnátok nekem segíteni nagyon megköszönném.
Előre is köszönöm Huszita

A helikoptert nem lehet kilőni, másképp kell elintézni.
A TV-adó tornyáról az egyik feszítő kábel elpattan... a megoldás innentől logikus: El kell lőni a többit is. Illetve elég kettőt is. Ezt kivitelezheted bármilyen lőfegyverrel, de célszerű távcsöves pistával, akkor biztos nem csúszol ki az időből. (Célozd a rögzítő csavarokat.) Ha a pózna már nyikorog, bele kell még lőni egyet a bazookával, és már nézheted is a vége mozit. Aztán kezdheted előről az egészet a nehezebb fokozaton. :-)
bídzsí

THE PHANTOM MENACE

Szeva!
A The Phantom Menacé-ben elakadtam Tatoun-i részben amikor már beszéltem Wattoval és már megmondta Anakin mire van szüksége a fogatjához.Az egyik ipsektől már megszereztem az egyik alkatrészt (valami Maas couplert).De még kell egy servo kontroll sistem nevű alkatrészt egy Barbo nevű idegen lénytől csak már az össze fuel convorter nevű alkatrészemet (pontosan 2-t) elcseréltem a Maas coupler nevű alkatrészre. Lehetőleg holnapra várnám a várnám a várná mert már 5 hónapja csinálom ezt a játékot!

Szia
A kérdésedre válaszként, idézek a pálya végigjátszásából:
Itt az ideje, hogy beszerezzük a fogatversenyhez szükséges alkatrészeket. Ezt erőszak alkalmazásával is megtehetjük, de ez esetben Anakin nem lesz hajlandó versenyezni, és kezdheted elölről a szintet! Ha a "mass coupler" és a "servo control" megvan, vigyük el Anakinnak, ezzel a szint véget ér. Fontos lesz a "fuel convertor" beszerzése, amit vagy az ócskavastelepről a Javákat követve a sivatagba szerezhetünk meg, vagy Barbo boltjából némi erőszak alkalmazásával a becsukódó ajtón kifutva.

Teemto: a fekete úton a kantinban találjuk, ő a kis részeg idegen lény. Mawhonic: a kék úton van fogatjavító műhelye, a podraceren dolgozó R2 egységnél található Barbo: Watto boltjához közel, valahol Padme mellett található boltját. Ne próbálkozz Mind Trick-kel az ő esetében!!!

Attól függően, hogy Watto mit ad nekünk, a következőképpen alakul az alkatrészek beszerzése.
Wattotól hydrospannert kapunk: Fuel Convertor: a roncstelepi Javáktól, vagy Teemtotól Mind Trick alkalmazásával szerezzük Servo Control: Barbonál elcserélhetjük fuel convertorra és repulse boosterre Mass Coupler: Mawhonicnál kapjuk az engine binderért és a hydrospannerért

Watto egy fuel convertort ad: Servo Control: engine binderért és repulse boosterért Teemtotól Extra Fuel Convertor: roncstelepi Javáktól, vagy Barbo Thugjaitól Mass Coupler: két fuel convertorért a "slashing prices"-t kínáló kereskedőtől.

Watto két fuel convertort ad: Servo Control: engine binderért és repulse boosterért Teemtotól Mass Coupler: két fuel convertorért a "slashing prices"-t kínáló kereskedőtől.

Watto nem ad semmit: Fuel Convertor: a roncstelepi Javáktól, vagy Teemtotól Mind Trick alkalmazásával Mass Coupler: Naboo fusion coilért és engine binderért a "slashing price"-os kereskedőnél Servo Control: Barbonál elcserélhetjük fuel convertorra és repulse boosterre.
Clemi

MÉG EGSZER PHANTOM MENACE

Hello!
A SW:The Phantom Menace-ben Mos Espa Arréna pályán nem tudok bejutni a hangárba.
Lehetőleg E-mail-ben várnám a választ amilyen gyorsan csak lehet.
Tiszt:Péntek Szilárd

Szia
Íme a kérdésedre a válasz:

Level 7: Mos Espa Arena
Keressük meg Jabbát, Wattot és Anakint

A fegyvereké a főszerep ezen a szinten, ha nem pakoltunk fel eleget az előző pályán, akkor ajánlatos rögtön a titkos helyeken elrejtett cuccokat felkutatni, mert két főszörny is les ránk az elkövetkezendőkben. Persze, ha virtuóz művészei lettünk fénykardunknak, akkor semmi baj nem történhet! Ne menjünk be az arénába rögtön az elején, nézzünk körül elébb. Balra, egy kis kerek épületet találunk. A friss hullákon túljutva menjünk be a kanyon falán található nyíláson. Mindenkit megölve a jobb oldali szobában sugárvetőt és egy R2 egységet találhatunk. Épségben kikísérve Artut a kijáratig, (megóvva a rejtőzködő taszken lövéseitől), térjünk vissza a kiérdemelt powerupért. Most menjünk az Aréna bejáratától jobbra eső kerek épülethez, nyittassuk ki a hálás R2-val, majd söpörjük be a gránátokat. Keressük meg eztán a zöld fenevadat, mert a környékén egy sarokban a "chokie"-t kínáló kereskedőből (pontosabban a kollegájából) egy thermal detonátort tudunk kidumálni, ha ügyesen forgatjuk a szót. Anabar fogékony a Jedi Mind trükk hatására a köztársasági kreditek elfogadására is (nem úgy, mint Watto). Az előző szintről ismert Twi'lek leányzót a kapu mellett találjuk, ő elvezet Jabbához. Mielőtt a gombot megnyomnánk a szobában, mentsük ki az állást. A gödörben szedjük össze a pénzt, legyünk kedvesek Jabbához, majd csapjuk agyon a bajnokát. A támadás gombot nyomva tartva menjünk mindig előre, különben rálökdös a tüskékre. A kis ajtónál csapdába ejtve pikkpakk kinyírhatjuk néhány jól irányzott kardcsapással is. Thermal detonatort ne használjunk, mert a közönség is megsérülhet, és ekkor nincs kegyelem számunkra! A küzdőteret elhagyva egy bárban találjuk magunkat. Bemehetünk Jabba tróntermébe is csupán kedvtelésből, de nem szükséges. Keressük meg Teemtot, (a részeg idegent), és Jedi trükkel vegyük rá, hogy átkísérjen barátjához. Nem túl segítőkész, de Kreg, a kalapácsfejű szomszéd elárulja, hogy egy kis ital megoldja a nyelvét, ezért menjünk a pult sarkához. A droidtól kérjünk egy juri juice-t a hallgatag embernek, majd visszatérve barátjának is vigyünk valami itókát. A hapi elvezet Wattohoz. Ne engedelmeskedjünk, amikor várakozásra szólít fel, hanem kövessük, fent pedig fogadjunk Wattoval.

Menjünk vissza a bárba, majd a korábban elzárt úton át le az arénába, keressük meg Anakin fogatát. A fiú kiabál, hogy kirabolták, vegyük üldözőbe a kis kék lényt. Kergessük fel a lépcsőn be az épületbe, ahol elkapjuk ugyan, de a szájré nincs nála. Semmi értelme megölni, inkább mozdítsuk el a hátsó fal darabját. Játékállás mentése ajánlott, mert a második fő szörny közeleg. A legjobb taktika állni az ajtóban és lőni rá, amint feltűnik, de gyakorlásképpen a karddal is véget vethetünk evilági pályafutásának. Lelkével együtt az ellopott ignition capacitort is kileheli, vigyük ezt vissza Anakinnak, majd beszédbe elegyedve vele vessünk véget a feladatnak.
Clemi

GTA3: Vice City ismét

Hello!
Csak azt szeretném megkérdezni, hogy a GTA Vice City-ben a filmgyár mögötti hidroplán(Skimmer)-en kívül nincs több repülő?

Olyan, amibe beülve vezetheted, olyan nincs. Egy fő és egy mellékküldetésben irányíthatsz még modellrepülőket is.
Személy szerint ezt nem nagyon bánom, nekem a kedvenc közlekedési eszközöm a helikopter volt, azon belül is ha tehettem, mindig gyorsan elmentem a katonai bázisra egy Apache-ért, mert az az igazi móka... Kis rutinnal hihetetlen manőverekre képes, amit a nehézkesen irányítható repülőkről nem igazán lehet elmondani.
bídzsí

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

Hello! Rendhagyó levelezési rovatot kell bejelentenem ebben a hónapban. Kimozdultam ugyanis a szobából és egy középiskolai gólyatáborból jelentkezem. Na nem a sajátomból. Ne is kérdezzétek, hogy kerültem ide. Egy biztos, lehet, hogy kissé ferde szemmel néznek itt rám a vezetőség köréből. Természetesen káosz van és egy csomó számomra érthetetlen dolog, pl., hogy miért kell a szegény gyerkőcöket reggel 37-kor költeni síppal, dobbal, nádi hegedűvel. Persze a nyáron volt Megesz tábor is, ami nem volt ilyen szigorú, sőt! De erről nem írok sokat, mert biztos születik majd róla egy képes beszámoló a közeljövőben. Legyen elég annyi, hogy a fövenyesi kempingben picit megbolygattuk az állóvizet. Lássuk most a leveleket, amiket a körülöttem tomboló káoszban elolvasni is nehéz!

Hi Gyantázott!
(yeah it's you again!)

Nos miután felfigyeltél rá, hogy mire is lett az én kis szemem figyelmes, akkor elmondom. Tehát van egy olyan probléma, ami nem stimmel.
Van ez a Mátrix c. film, lehet, hogy nem ismered, eléggé budget film... Tehát ha a Mátrix, egy számítógép által vezérelt virtuális valóság ugyebár, akkor az lenne a kérdésem, hogy milyen proci, videókártya, és mekkora memória hajtja, és az, hogy megkaphatom-e ezt a gépet... Ja igen, és milyen felbontásig bírja? (Ja, és persze örvendezzünk, mert a lányokon, még mindig nincs ruha)

Szia már megint!

Na várjál, felütök egy lexikont.
Azt írják, hogy a régebbi Mátrixok igencsak egyszerű gépeken futottak, csak össze kellett kötni néhány C+4-et és kisebb akadozásokkal ment az egész. Sajna aztán bejött a képbe az ex-sztriptíztáncosnő Orákulum, aki elcsábította az Építészt és mivel már Czeizel Endre is megmondta, hogy „álló fű**kössel nem lehet matekpéldákat megoldani", bizony a fokozatos fejlesztésekbe hibák csúsztak. A rendszer egyre lassabb lett, már néha a zioni programozóktól is segítséget kellett kérni, persze csak sutyiba, a többi ember tudta nélkül. A zioniak persze önzők, ezért direkt rosszul írták meg a progikat, már a legmodernebb 3d-s gyorsítókkal is max. 10 fps-t tudtak a szegény gépek kicsikarni magukból. Manapság már odáig fejlődtek, hogy a masszív 25 fps-t tudják tartani, ami a mozifilmhez épp elég, de néhány Quake-rajongó elégedetlenül kiáltja, hogy KEVÉS! Hát erről ennyit.
A lányokon nincs ruha, ja. De ami nincs az is sok! Mért írom ezt? Mert biztosan észlelted, hogy kiment a divatból a monokini. Ezúton kérem a nyilvánosság segítségét: hozzuk divatba újra a monokinit! Köszöntem!

Hi! de rég írtam má' levéltet...

Csak a sulihiány, így a nethiány nagy para tud ám lenni. Nem baj, majd ötöd éven úgyis csak lazsálás lesz. Amúgy már ojan közel voltam hozzá, hogy küldök egy két cikket próbára, de mégsem. Na mind1. Gondoltam írok, hogy tudd nem xűntem meg létezni. Egy olyan olvasó, akinek megvan az összes Pc.Games!!!! Már majdnem több mint ahány xxx-om van:)))! Na csá. Bocs a hejesírási hibákért.
mcsabee as Sir Integral as Ülőbika

Szia!

Nem is tudtam, mi hiányzott a nyári vakáció idején. Jó, hogy írtál, már attól féltem, hogy a Bahamákon nyaraltál és elragadott a Bermuda Háromszög. Megkaptam ám a hosszabb leveledet is, de abban oly sok a személyes információ, hogy nem teszem be ide, kitudja valaki még felhívna és meg akarna veled ismerkedni. Hát küldjed azt próba cikket, és ha jó...majd meglátjuk. Kecskefülvakaró kollégád is rég jelentkezett, komolyan mondom, se egy képeslap, se egy kis nyaralási ajándék. Nem tudom mi lesz így! A helyedben nem aggódnék a helyesírási hibák miatt, én szerintem sokkal többet vétettem már ezen az oldalon. Néha elolvasgatom a régebbieket, hát mindig találok hibákat. Szörnyű, hogy milyen emberek publikálnak manapság! Mondjuk ahogy így elnézem a leveled, a ly-t elfelejtették neked bemutatni. Na ja. Nem lehet mindent tudni!

Szega!

Ezennel én akinek a nevét a levél alján majd megláthatod, tehát ÉN felszólítalak a magam és a PC DOME-os PC.Games topicos arcok nevében, hogy LEGYEN kiírva valahova hogy mi lesz a köv. teljes játék! Különben jön a népharag!!! És akkor ilyen hangokat fogtok kiadni: Jaj-jaj-jaj-jaj-jaj-jaj-.....
Üdvözlettel!
Tehát az én nevem: ÖÖÖÖ
Megvan: Schüll
Ui.: 1.a honlapot is kéne frissíteni!!!
2. A foglalkozásod sztem: utcaseprő!! (hi-hi)

Szasz.

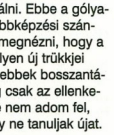
Vettem. Rémálmok gyötörnek, amióta megkaptam ezt az e-mailt. Éjjelente már most is gyakran elhagyja számat a jajkiáltás. Megteszek minden tőlem telhetőt, átadom az üzeneted! Talán ennyi elég lesz a népharag ideigóráig való visszatartására! Látom neked is gondjaid vannak a neveddel, megértem, nekem is. Bár mindig eszembe jut, sajnos soksor nem sikerül leírni. Ui.:1.jaja 2. Hát nem jött be. Sokáig készültem izomlazítónak, de az nagyon megterhelte a memóriámat, ezért egy darabig elmentem tvnézőnek, ami annyira jól ment, hogy versenyeket is nyertem. Ezzel orvosom javallatára hagytam fel, mert a valóságshow-k hatására Pongó egyik alsónadrágjának képzeltem magam. A pszichiátrián ismerkedtem meg egy női zoknival, de zavart a folyamatos lábszag, annak ellenére, hogy nagyon jól fizettek. Ma már megtaláltam a számításom, matuszálem-abalygató vagyok. 100 éven felülieket ijesztgetek megbízás alapján. Van egy kis irodám, egy titkárnőm, aki felveszi a munkákat. Időm is van, tudom mellette a levelezést irkálni. Ebbe a gólyatáborba is továbbképzési szándékkal jöttem, megnézni, hogy a fiatalságnak milyen új trükkjei vannak az idősebbek bosszantására. Bár eddig csak az ellenkezőjét láttam, de nem adom fel, lehetetlen, hogy ne tanuljak újat.

A következő hónapig továbbképzéssel töltöm az időmet, addig „letészem a billentyűzetet, nyugodjék"! A suli kezdéshez mindenkinek sok sikert kívánok. Okosodjatok, de azért sokasodjatok is!

Üdv: Sir Thelen

Elakadtál a játékban? Nem jutsz túl a főellenségen? Nem működik rendesen a Windows-od? Hardware problémáid vannak? Ne keseredj el itt a segítség! Jövő hónapban induló rovatunkban választ kaphatsz kérdeseidre, melyeket az alábbi módon juttathatsz el hozzánk:

postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf: 315 ■ e-mail-ben: help@pc.games.hu ■ SMS-ben: 06-30-477-8354



HU-MOR-ZSÁK

Bemegy egy nyápic fickó a kocsmába, és megkérdi:
- Bocsánat uraim, de nem a maguké az a pitbull kint az ajtó előtt, a parkoló órához kötve? Egy kétméteres kopasz, dagadt, motorosruhát viselő fickó lassan megfordul, és felmordul:
- De, az enyém! Nem tetszik talán valami?
- Nos, uram, attól tartok, a helyzet az, hogy a kutyám megölte az Ön pitbullját.
- Micsoda? Hát milyen kutyád van neked? - kérdi döbbenten a kolosszus.
- Nekem? Egy négy hetes palotapincsi.
- És el is higgyem, hogy az a zsebcirkáló megölte az én kutyámat? Mit csinált vele?
- Megakadt a torkán...

Egy illuzionista egy hajón dolgozott. Minden héten tartott egy bemutatót. Mindig más volt a közönség, így megengedhette, hogy mindig ugyanazt a műsorszámot adja elő. Az egyetlen probléma a kapitány papagája volt. Egy idő után műsor közben bekiabált és elárulta a titkokat:
- Aaaaa nézzek, ez egy másik kalap!
- Aaaaaaaa nézzek, a virág az asztal alatt van eldugva!
- Aaaaa... el van dugva egy kártya a kabátujjában!
Az illuzionistát bosszantotta, de nem volt mit tenni. Egyszer egy baleset miatt a hajó elsüllyedt. Nem maradt életben csak az illuzionista meg a papagáj. Néhány napig mindkettő egy deszkán úszkálva, szótlanul, ellenségesen méregettek egymást. Végül a papagáj megszólalt:
- OK feladom! Hol a hajó?

Agresszív kismalac vizsgázik, de nagyon nem tud semmit. Végül a vizsgabiztos megsajnálja.
- Na jól van, kismalac, kettessel átengedlek.
- NEM MEGYEK!

Agresszív kismalac megy az erdőben és meglátja a nyuszikát. Megfog egy palacsintát és hozzávágja. A nyuszika megfordul és megszólal:
- Ez szándékos volt?
- Nem, lekváros!

Megy az agresszív kismalac az erdőben, találkozik a jó tündérrel.
- Kismalac, jó kedvem van, teljesítem két kívánságod!
- De, jó tündér, te nem három kívánságot szoktál teljesíteni?
- De!
- Nem lehetne nekem is három kívánságom?
- De! Mi a második?

Agresszív kismalac megy a vonatállomásra jegyet venni. Mikor odaér:
- Egy retúrjegyet kérek!
- Hová? - kérdi a jegyárus.
- Oda-vissza!!!!!

Agresszív kismalac autóbuszon utazik. Jön az ellenőr:
- Jegyeket, bérleteket!
Mire a kismalac:
- Nem kell!

Agresszív kismalacot ébresztgeti az anyukája:
- Kismalac... Ébredj fel! Mindjárt fél 8 lesz!
- Nem lesz!

Agresszív kismalac bemegy a boltba. Azt mondja:
- Kérek egy türelemjátékot... De nagyon gyorsan!

Agresszív kismalac pingál valamit a nyilvános WC falára. Megkérdi a farkas:
- Mit csinálsz, malac?
- A falra festem az ördögöt.
- Szarva van?
- NEM, FESTVE!!!

Esti párbeszéd férj és feleség között a házasélettel járó kötelezettségek elvégzése után, kellemes fáradságérzet közepette, egymás karjában (a házasságban élőknek figyelmeztetésnek, a még szabadoknak, hogy gondolkodjanak el rajta).
Feleség (álmodozón): Mit tennél, ha meghalnék? Újra megnősülnél?
Férj (álmosan): Biztosan nem!
Feleség (izgatottan): Miért nem? Nem érzed magad jól a házasságban?
Férj (óvatosan): De, igen.
Feleség (kibújik a férj öleléséből, felkönyököl, és kérdően néz rá): Szóval akkor miért nem nősülnél meg újra?
Férj (éberen, odaadóan): Jó, akkor újra megnősülnék.
Feleség (fájdalommal az arcán): Megnősülnél...?
Férj (felsóhajt és átfordul az oldalára)
Feleség (kitartóan): És a mi ágyunkban aludnátok?
Férj (magabiztosan): Hát hol aludnánk?
Feleség (kitartóan): A képeimet kicseréled az övéire?
Férj (értelmesen): Ezt tartanám illendőnek.
Feleség (még mindig kitartóan): És a golfütőimet is használná?
Férje (megkönnyebbülve): Nem. Balkezes.
Feleség (csend).
Férj (fejével a párnában): A francba!

Autóval utaztam valahonnan valahová a 20-as országúton, amikor megálltam egy pihenőnél, hogy használjam a "kisfiúk szobáját". Az első fülke használatban volt, betértem a másodikba. Alig ültem le, amikor a szomszédból egy hang megkérdezi:
- Halló, hogy vagy?
Nem tartozom azok közé, akik beszélgetésbe elegyednek egy férfi WC-ben mindenkivel, de ez alkalommal nem tudtam megállni, kissé zavartan válaszoltam:
- Elég jól!
Mire a szomszédos férfi megkérdezi:
- Mi járatban vagy?
Micsoda kérdés! Arra gondoltam, ez a beszélgetés határozottan kezd bizarr lenni, ezért csak annyit mondtam:
- Mint ön is, kelet felé utazom!
A szomszéd megszólal újra:
- Te, ide figyelj! Vissza foglak hívni, a szomszéd fülkében van egy hülye, aki minden kérdésemre válaszol, szia!

Az alábbi sorok az Axelero segélyvonalára beérkezett aranyköpések gyűjteményéből adnak némi ízelítőt!

Júzer: " Kattintok a csatlakozási ikonra. Feljön az ablak, és sohasem tudok felcsatlakozni, pedig mindig a Mégse gombra kattintok."
HD: " Magyar nyelvű a program?"
Júzer: " Nem tudom."

HD: " Mit írt be az email címhez?"
Júzer: " 1023 Budapest ... "

HD: " Milyen Windóza van?"
Júzer: " Mindjárt lehasalok és megnézem."

HD: " Menjünk be a Saját gépbe."
Júzer: " Jaj, de ez nem az én gépem..."

Júzer: " Az a problémám, hogy már beszéltem Önökkel korábban is."

Júzer: " Tudna nekem segíteni, hogy fel tudjak telepedni?"

HD: " Milyen modemje van?"
Júzer " Jó!"

HD: " Analóg vagy ISDN?"
Júzer " Laptop."

HD: "Mi a jelszava?"
Júzer " A jelszavam? Hát volt jelszó, mikor úttörő voltam, de már nem emlékszem rá..."

Júzer (nő): "Aszt mongya nekem ez az Outluk Varázsló, hogy én vagyok a Tóth Béla!"

HD: " Milyen levelezőprogramja van?"
Júzer: "Kitekintő Gyorsvonat"
HD: "Az meg miféle?"
Júzer: "Hát az Outluk Expressz"

Júzer: " Itt alul megjelent két emberke ikonban.."
HD: " Igen az az MSN Messenger, az Outlook Express indítja el magától..."
Júzer: " Tőlem????"

Júzer: " Jesszusom! Beszippantotta a CD-t!!"

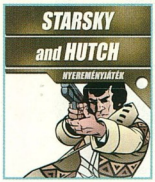
Júzer: " Az Entert ütni kell vagy írni?"

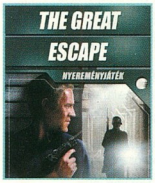
Júzer: " Start gomb csak az irodai vindózokon van, de nekem otthoni van..."

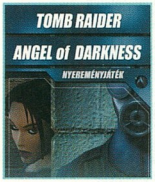
Júzer: " Most nyertem egy Netquicket és azt szeretném megkérdezni, hogy a 25 órát 1 nap alatt kell elhasználni?"

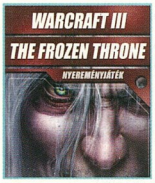
HD: " Most nyomja meg az OK-ot!"
Júzer (hosszú csend): "... de itt nincs OK..."
HD: " Dede, lennie kell."
Júzer (keres vadul, majd): " ... de nincs, kétszer is megnéztem!"
HD: " Rendben, akkor mit lát a képernyőn?"
Júzer: " Jaaa, ott...

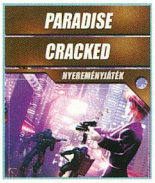
JÁTÉKSZELVÉNYEK

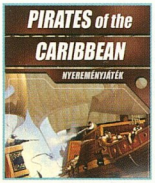












2003. augusztus 1. – Megjelenik a Tron 2.0 hivatalos demoja, ami a multiplayer módok mellet egy singleplayer pályát is tartalmaz. Aranylemezre kerül a Chaser, a Cold Zero: Last Stand, és az Aquanox 2. A Cenega bejelenti a Roots című akció-RPG játékát.

2003. augusztus 2. – Az Eidos-nál az elmúlt időszak sikertelenségei miatt látványos változásokat terveznek, ennek első lépéseként fellebbentik a fátylat az úk logojukról.

2003. augusztus 4. – A Mindscape újra bejelenti, hogy készül a Hannibal című program PC-re. A NovaLogic bejelenti, hogy készülő játéka a Joint Operations kiadását elhalasztják jövő év elejére.

2003. augusztus 5. – Megjelenik az Aquanox 2:Relevations játszható demója. A Sierra Entertainment megnyitja készülő játékának, a Contract J.A.C.K.-nek a hivatalos weblapját.

2003. augusztus 6. – Az Iridion bejelenti a Wanted Guns című western-lövöldözős játékát. Megjelenik a Nexagon: Deathmatch játszható demója.

2003. augusztus 7. – Az Electronic Arts bejelenti a Medal of Honor: Pacific Assault című játékát. Megjelenik a Conflict Desert Storm II, a XIII, és a Northland játszható demója. Megjelenik a Will Rock 1.2 javítás. A LucasArts bejelenti, hogy leállítják a Full Throttle fejlesztését.

2003. augusztus 8. – A Rebellion elindítja a Dredd VS. Death hivatalos honlapját. Megjelenik a Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII játszható demója. Aranylemezre kerül a Republic. Különösen rossz hír, hogy a CDV leállítja a Galaxy Andromeda – Imperium Galactica III - fejlesztését.

2003. augusztus 10. – Megjelenik a Madden 2004 játszható demója.

2003. augusztus 11. – Az Akella bejelenti a PTBoats: Knigts of the Sea című hajós szimulátorát.

2003. augusztus 12. – Megjelenik az IL2 Sturmovik: Forgotten Battles 1.1b, az Age of Wonders: Shadow Magic 1.10, és a Raven Shield 1.4 javítás.

2003. augusztus 13. – A Funcom bejelenti, hogy az Anarchy Online: Shadowlands kiadását néhány héttel eltolták. Aranylemezre kerül a Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

2003. augusztus 14. – Megnyitja kapuit a Quakecon. Megjelenik a Chariots of War 1.14 javítás. A Kuma Reality Games bejelenti a Kuma: War című, a háborús eseményeket folyamatosan nyomon követő játékát. Elindul a Commandos 3: Operation Berlin hivatalos honlapja.

2003. augusztus 15. – Megjelenik a Silent Storm orosz nyelvű játszható demója.

2003. augusztus 16. – A KnightShift amerikai kiadója az Atari elégedetlen a játék címével, ezért megváltoztatják, így a Once Upon a Knight címmel kerül majd a boltok polcaira. Megjelenik a Tony Hawk Pro Skater 4.

2003. augusztus 18. – Megjelenik az Entente: World war I Battlefields játszható demója.

2003. augusztus 19. – Megjelenik a Neverwinter Nights és a Shadows of Undrentide kiegészítő 1.31 javítás. A Majesco újraindítja a Black9 című játékának hivatalos lapját. Aranyra kerül az Indycar Series.

2003. augusztus 20. – Megjelenik a Lionheart: Legacy of the Crusader, illetve a Command&Conquer: Generals játszható demója.

2003. augusztus 21. – Újabb játszható demó jelenik meg az Enigma: Rising Tide című tengeralattjáró szimulátor programból. Bejelentik, hogy az Everquest II megjelenését áttolták 2004 elejére. Megjelenik a Freedom Fighters, és a Silent Stom angol nyelvű játszható demója, illetve egy nézhető demó az X2: The Khaak Threat című játékból.

2003. augusztus 22. – Az Origin Systems bejelenti az Ultima X: Odyssey című MMORPG játékát.

JÁTÉKMEGJELENÉSEK (AUGUSZTUS - OKTÓBER)

Against Rome	JoWooD	Q3 2003	
American Conquest: Fight Back	CDV	29/08/03	7,990
Aquanox 3	JoWooD	Q4 2003	
Blackthorne	Blizzard	September 2003	
BREED	CDV	19/09/03	10,990
BSJ Barbie Beach Vacation	Mattel	August 2003	
BSJ Shelly Club	Mattel	August 2003	
Commandos 3: Destination Berlin	Eidos	21/09/03	12,990
Conflict Desert Storm	SCI	September 2003	9,990
DRAGON'S LAIR 3D	Ubisoft	September 2003	10,990
EA Sports Cricket 2004	EA	22/10/03	
EA Sports Cricket 2004	EA	22/10/03	
Entente	BUKA	10/09/03	
Frankie math	KA	August 2003	
Freaky Flyers	Midway	01/09/03	
Freestyle MX	Midway	01/09/03	
Heaven and Hell	CDV	08/08/03	10,990
HIDDEN STROKE (SSII kiegészítő)	CDV	01/08/03	6,990
Homeworld 2	Sierra	August 2003	
INDY CAR SERIES	Codemasters	September 2003	12,990
JS Study Helper Spelling (Frankie Spelling)	KA	September 2003	
Judge Dredd	NDA	12/09/03	
KiPulKai: The Legend of the 3 Masks	Gibcom	September 2003	
Lionheart	Virgin	Q3 2003	
Lord of the Realms 3	Sierra	September 2003	
Madden NFL 2004	EA	12/09/03	
Midnight Nowhere	BUKA	30/09/03	10,990
Mortal Kombat: Tournament Addition	Midway	01/09/03	
NBA Live 2004	EA	10/10/03	
NHL 2004	EA	19/09/03	
NO MAN'S LAND	CDV	22/08/03	10,990
Pax Romana	Wanadoo	Q3 2003	
Pirates of the Caribbean	Ubisoft	15/08/03	12,990
Polly Pocket	Mattel	September 2003	
Print Artist 2004	SierraHome	September 2003	
Pro Beach Soccer	Wanadoo	29/08/03	
Quidditch	EA	31/10/03	
Railroad Pioneers	JoWooD	Q3 2003	
Raven Shield: Athena Sword (add-on)	Ubisoft	05/09/03	4,990
REPUBLIC	Eidos	01/09/03	12,990
RUGRATS MEET the THORNBERRIES	THQ	15/08/03	12,990
Shade	CENEGA	30/09/03	
Silent Storm	JoWooD	Q3 2003	
Spyro 3	UI	September 2003	
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	Activision	19/09/03	10,990
The Great Escape	SCI	25/08/03	9,990
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	12/09/03	
Total Club Manager 2004	EA	26/09/03	
TRON	Disney	27/08/03	9,990
X-Files	Fox	05/09/03	

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Firics Zoltán
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel: Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 998 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 9000 Ft, Fél év: 5000 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

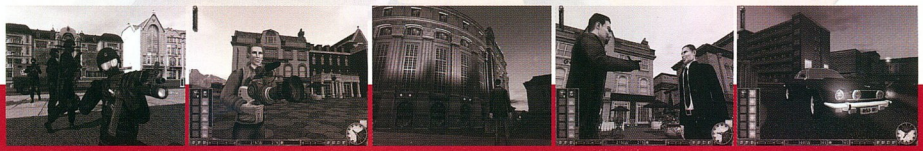
Montírozás és nyomás: ADOC Interprint Kft.
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

eidos

REPUBLIC
THE REVOLUTION

HATALOM
mindenek felett!



automex MULTIMEDIA

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft. 1077 Bp., Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

©2003 EIDOS. Minden jog fenntartva.

www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com

CSAK EGY MÓDON LÉPHETSZ BE A MÁTRIX-BA!

„…Az év akció-durranása…"

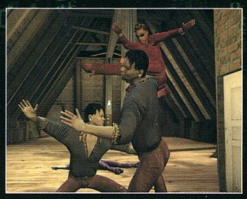
ComputerBILD Spiele 01/03

ENTER THE MATRIX™

Írták és rendezték a Wachowski fivérek, a Mátrix™ Trilógia alkotói

Egy óra exkluzív filmjelenet a Mátrix™ Trilógia készítőitől

Harcolj a filmszereplők oldalán!



KERESD AZ ÜZLETEKBEN

XBOX | NINTENDO GAMECUBE. | PlayStation.2 | PC CD-ROM | SHINY | ATARI | WB

Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Atari, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari, Inc. New York, NY.

™ Warner Bros.
© Warner Bros. – U.S., Canada, Bahamas & Bermuda (WB)
© Village Roadshow Films (BVI) Limited – All Other Territories.